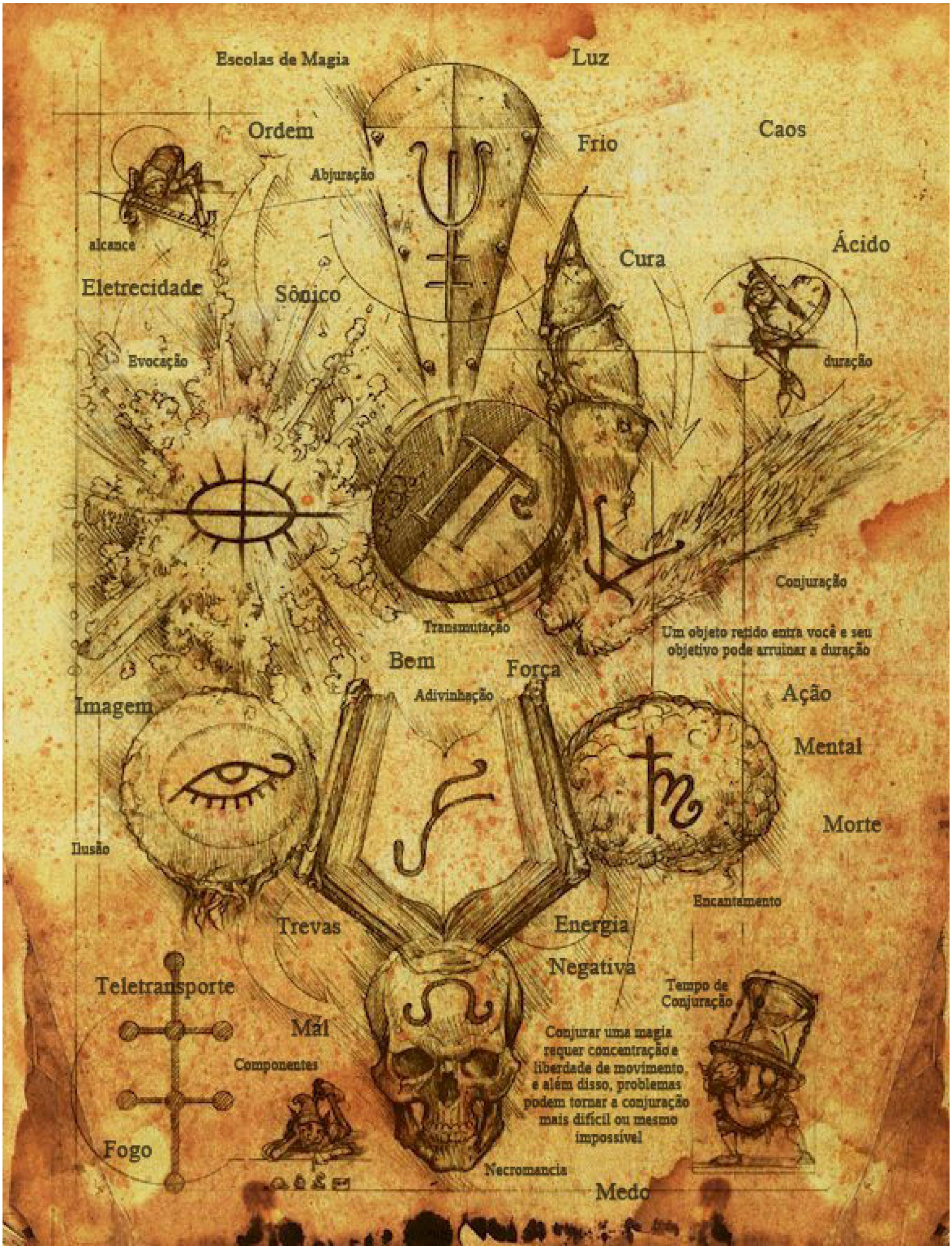


Escolas de Magia
Luz
Ordem
Frio
Caos
Abjuração
alcance
Cura
Ácido
Eletrecidade
Sônico
Evocação
duração
Conjuração
Transmutação
Um objeto retido entra você e seu objetivo pode arruinar a duração
Bem
Força
Adivinhação
Imagem
Ação
Mental
Morte
Ilusão
Encantamento
Trevas
Energia
Negativa
Teletransporte
Tempo de Conjuração
Mal
Componentes
Conjurar uma magia requer concentração e liberdade de movimento, e além disso, problemas podem tornar a conjuração mais difícil ou mesmo impossível
Fogo
Necromancia
Medo

Retirado de:

All About Illusions
All About Clerics
All About Psionics
All About Spell-Like Abilities
Compete Arcane
Complete Mage
Magical Oddities
There, not There
The Complete Wizard's Handbook
Unearthed Arcana
Wizard's Player Pack

Traduzido por:

Maurício "Alonzo" Jacob

OS ALICERCES DA MAGIA

Magia sem refinamento não pode ser vista, sentida, provada, cheirada ou ouvida. Magia sem refinamento é melhor descrita como o potencial para o incrível que é inerente ao universo. A maioria dos praticantes da magia admite que não pode sentir a magia (especialistas na área vêem como excentricos aqueles que afirmam o contrário). Em vez disso, os profissionais abrem suas mentes e espíritos para a possibilidade da magia.

Depois de terem atingido os estados mentais ou espirituais corretos, os profissionais tornam-se intuitivamente conscientes de seu potencial mágico. Uma variedade de sensações pode acompanhar essa consciência. Praticantes descrevem uma onda de confiança, um forte formigamente, ou uma poderosa impressão harmônica. Alguns percebem acordes armõnicos sobrenaturais, enquanto outros descevem o mesmo fenômeno como tremores ondulando através de seus membros e orgãos. No entanto, a magia é percebida, e o simples fato da sensibilidade indica o potencial do individuo para moldá-la em uma forma desejada.

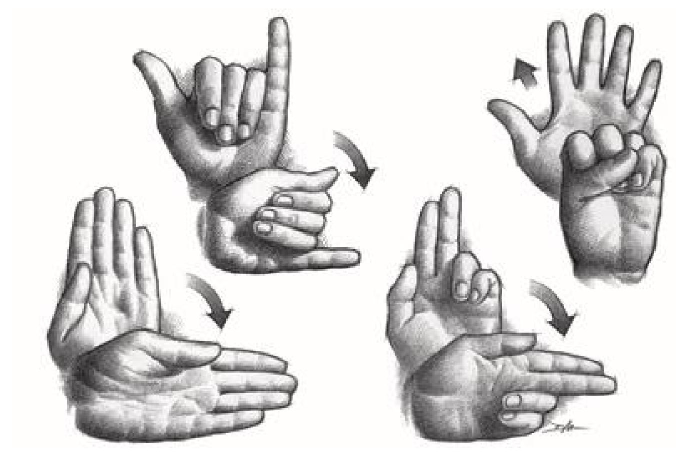
O BÁSICO DA MAGIA

As regras não incluem uma definição formal da magia, no entanto, quanda as regras fundamentais do d&d discutem a magia, elas se referem a alguma força ou efeito que de alguma forma transcede as leis naturais que governam o mundo real. A magia trabalha suas maravilhas em d&d sem qulaquer causa física perceptível e, muitas vezes, sem qualquer explicação racional. A magia em d&d envolve tocar em algum tipo de força mesteriosa ou fonte de alimentação e moldá-la em algum tipo de efeito que o portador da magia ache útil. Personagens mais frequentemente o fazem através da conjuração.

Magia no jogo de d&d segue sua própria lógica, e um efeito mágico na maioria das vezes funciona como um contrato legal de uma lei física. Um efeito mágico em d&d tem uma descrição que define exatamente como ele funciona em jogo. Esta abordagem tem suas vantagems para o jogo de RPG, e talvez a mais importante delas é que a descrição de um efeito limita seu poder e impacto no mundo de jogo, o que ajuda a impedir os portadores da magia dominarem completamente o jogo. Ela também permite a jogadores e Mestres estarem razoavelmente certos sobre quaisquer funções de efeitos mágicos em particular no contexto do jogo, o que elimina uma série de argumentos e conjecturas.

CONTROLANDO A MAGIA

Cada criatura senciente nasce com algum potencial para manipular a magia, pelo menos de uma forma limitada. Mesmo aqueles incapazes de aprender o mais simples feitiço podem, com a prática, aprender a imitar o poder de um conjurador de magias por meios de vários itens mágicos.



Estudantes sérios da magia, no entanto, zombam da idéia daqueles que simplesmente aprendem a "enganar" itens mágicos com habilidade de Usar Instrumento Mágico serem verdadeiros praticantes da magia. Afinal, a habilidade apenas permite que personagens desencadeiem efeitos de itens mágicos através de uma conbinação de sorte cega e força de personalidade. Outra pessoa – um verdadeiro praticante – já executou a tarefa verdadeiramente difícil de moldar e ligar a magia bruta no item.

Os Meandros dos Feitiços

Feitiços representam a forma de magia mais prontamente disponível aos personagens dos jogadores no jogo de d&d. As regras definem um feitiço como um efeito mágico que geralmente deve ser cuidadosamente preparado com antecedência, estudando um livro de magias (abordagem do mago para as magias) ou pedindo para um poder divino (método do clérigo). Feitiços de d&d veem em duas variedades: arcanos e divinos. Feitiços arcanos geralmente são mais versáteis e potentes do que feitiços divinos, mas eles podem ser mais difíceis de conjurar.

Os princípios da Preparação do Feitiço

O ato de preparar um feitiço é a primeira etapa para reunir o poder mágico bruto em um efeito útil. Preparar um feitiço é o primeiro passo para conjurar um feitiço, e é a parte mais difícil e demorada da conjuração. Uma vez que um feitiço foi preparado, o mago detém o potencial do feitiço em sua mente (ou corpo) e só precisa de um momento de concentração (normalmente acompanhado de algumas palavras, gestos e materiais) para completar o feitiço e liberar seus efeitos. Uma vez conjurado, o potencial de um feitiço é usado, embora um mago possa preparar o mesmo feitiço mais de uma vez.

As regras que regem a preparação de feitiços são bastante simples. Aqui estão os destaques:

-Conjuradores tem um número limitado de feitiços que podem ser usados todos os dias, como mostrados na tabela de características para a classe. Para personagens que preparam feitiços, Mestres podem achar que é melhor aplicar limites para restringir o personagem a uma sessão de preparação por dia.

O ato de preparação de feitiços é o que torna a cota diária de feitiços disponíveis para o uso.

-Um mago (e a maioria dos outros conjuradores que preparam feitiços) deve dormir por 8 horas para clarear a mente.

O mago não precisa dormir por todo esse tempo, mas o personagem deve descansar tranquilamente quando não está dormindo. Se o personagem não precisar dormir por algum motivo, ele ainda deve ter 8 horas de descanso calmo antes de preparar qualquer feitiço. Por exemplo, um elfo não dorme, mas entra em um transe por 4 horas. Um mago elfo ainda deve descansar por um total de 8 horas antes de preparar qualquer feitiço.

O personagem não dorme ou descansa tranquilamente quando anda, corre ou utiliza qualquer outra forma de movimento. Combate, conjuração, uso de perícia, conversação e qualquer outra tarefa que exija ação física ou mental também impedem o descanso. Essas tarefas podem incluir quebrar uma porta, levantar um objeto pesado, ler ou escrever.

Se algo interrompe o descanso do mago, nem tudo está perdido. Em vez disso, cada interrupção estende o período de descanso exigido por 1 hora. Decidir o que constitui uma interrupção geralmente não é muito difícil. Se o personagem escolher fazer algo (ou é forçado a fazer) que impede o descanso, o descanso do personagem é interrompido. Decidir quando termina uma interrupção e a próxima começa pode se provar um pouco mais difícil. Aqui estão algumas úteis regras de ouro: Uma única

interrupção dura até que o personagem tente começar seu repouso novamente. Se houver uma interrupção durante uma hora ou mais, é melhor assumir que o personagem abandonou sua atual tentativa de repouso.

Não importa quantas vezes um personagem para e retorna para o repouso, o personagem deve descansar interruptamente uma hora imediatamente antes de preparar os feitiços.

-Conjuradores divinos não precisam descansar antes de preparar feitiços. Em vez disso, eles devem preparar seus feitiços em um determinado momento do dia.

-A capacidade de um personagem para preparar feitiços é diminuída quando o personagem conjura quaisquer feitiços pouco antes do período de preparação de feitiços.

Quando um personagem começa a preparar um feitiço para o dia, todos os feitiços que ele conjurou nas últimas 8 horas contam contra o número de feitiços que ele poderá preparar e conjurar.

Um exemplo disso é Harold, um mago de 1º nível que se especializou em evocação mágica, ele tem uma cota diária de feitiços básicos de três feitiços de nível 0 e um feitiço de 1º nível.

Harold ganha um feitiço extra de evocação do 1° nível por ser especialista e também ganha um bônus do 1° nível de feitiço por inteligência. As adições fazem com que tenha três feitiços de círculo 0 e três de 1º círculo disponíveis à Harold a cada dia.

Harold vai dormir às 10 da noite e planeja acordar 8 horas mais tarde (às 06:00 da manhã seguinte) para preparar feitiços. No entanto, às 05:35 uma horda de globlins ataca o acampamento do personagem e Harold despacha seu líder com um feitiço *Mísseis Mágicos*. Tudo está bem após o ataque, que dura cerca de 10 minutos (incluindo algum tempo para fazer uma busca na área ao redor, procurando por mais goblins). Harold volta para a cama por volta de 5:45, ele terá que descansar por uma hora extra por causa da interrupção de seu descanso. Mais tarde ele pode começar a preparar seus feitiços. A princípio ele pode começar a preparar feitiços neste dia as 07:00 (sua hora de despertar original mais 1 hora) . Assumindo que não há mais interrupções, Harold está pronto para preparar feitiços às 07:00, no entanto, ele pode preparar apenas dois feitiços extras, pois ele usou um feitiço de 1° círculo às 05:35, que estava dentro das suas 8 horas de tempo de preparação de feitiço.

Requisitos e Opções Para a Preparação de Feitiços

Uma vez que um personagem dorme 8 horas ou atinge o tempo designado do dia, o caminho está livre para a preparação de feitiços – desde que o mago possa ultrapassar mais alguns obstáculos.

-Preparação de feitiços exige concentração

Neste caso, a concentração requer estar livre de distrações evidentes. As regras incluem uma pequena lista de distrações que impedem a preparação de feitiços: o combate próximo, a exposição a intempéries, lesões ou testes de resistência, mas caso contrário o Mestre é livre para decidir quando as distrações são suficientes para evitar a preparação de feitiços. Aqui estão algumas regras de ouro adicionais.

Combate nas proximidades interfere com a preparação de feitiços quando o Mestre decidir que o personagem tem uma chance razoável de se envolver na luta. Isso ocorre sempre que o personagem está dentro do alcance de ataques ou feitiços e um desses feitiços ou ataques está ao seu alcance e é direcionado para o personagem ou em qualquer lugar que o personagem poderia chegar com um movimento duplo. Da mesma forma, um personagem poderia razoavelmente se envolver em uma briga sempre que o personagem se encontra dentro de um duplo movimento de qualquer aliado ou inimigo que está atacando ou sendo atacado durante a luta. Para determinar a distância, use a velocidade do personagem, do inimigo ou do aliado, o que for maior. Essas são diretrizes, não regras duras e inflexíveis. O elemento chave é o perigo potencial para o personagem tentando preparar feitiços e a habilidade do personagem para perceber o perigo. Se o personagem que tentar preparar feitiços permanecer ignorante da luta, é bem provável que a luta não vá distrair a preparação de feitiços dele.

O tempo inclemente é suficiente brutal para interromper a preparação de feitiços quando puder oferecer dano, fadiga ou outra forma que trouxer dificuldade ao personagem. Como regra geral, é recomendado que os ventos de força moderada ou forte interfiram com a preparação de feitiços, pelo menos para personagem que usam qualquer tipo de livros de magias para preparar feitiços. Personagens que não têm livros de magias provavelmente não tem que se preocupar com a preparação de feitiços até que o vento o atinja com pelo menos força forte.

Precipitação de qualquer tipo de intensidade o suficiente para reduzir a visão ou fornecer ocultação também interfere com a preparação de feitiços, assim como calor ou frio intensos o suficiente para causar dano (letal ou não letal) ou que faça com que o personagem se torne cansado ou exausto.

Mestres podem querer fazer algumas exceções a estas regras para conjuradores divinos que reverenciam a natureza ou os elementos, ou que estão associados com a natureza ou divindades elementais. Um druida, por exemplo, não vai encontrar até mesmo numa tempestade severa, distração para preparar seus feitiços.

-O personagem precisa de uma hora para preparar os seus feitiços diários, não importa quantos feitiços sejam.

As regras não dizem o que acontece quando a preparação de feitiços é interrompida, no entanto, as regras dizem que o tempo mínimo para se preparar qualquer feitiço é de 15 minutos (o tempo necessário para atingir o estado mental correto). Portanto, o Mestre pode decidir incluir que um mago pode ter preparado nenhum feitiço se for interrompido a menos de 15 minutos após o inicio de sua preparação de feitiços. Caso contrário, um personagem prepara cerca de um quarto de sua cota diária a cada 15 minutos gastos em preparação até que todos seus feitiços diários sejam preparados.

Uma vez que um mago não precisa preparar todos seus feitiços de uma só vez, ser interrompido durante a preparação do feitiço não tem muito efeito sobre o personagem, exceto que o personagem deve trabalhar com menos do que sua cota diária total naquele momento.

-Um personagem não precisa preparar todos os seus feitiços ao mesmo tempo.

Um personagem que prepara feitiços pode optar por interromper a preparação de feitiços a qualquer momento. Se ele faz isso, ele prepara cerca de um quarto de seus slots de feitiços disponíveis para cara 15 minutos gastos em preparação (veja a seção anterior). Todos os slots restantes de feitiços do personagem ainda podem ser usados durante o decorrer do dia (sujeitos a regra de conjuração recente), mas o personagem não pode preenche-los com feitios até tomar tempo para preparar feitiços para eles.

Um personagem pode achar que é útil deixar alguns slots de feitiços vazios no início do dia, para que ele possa preenchê-los mais tarde, quando ele tiver uma melhor ideia de que feitiços pode precisar. Ao preencher os slots vazios, o personagem ainda precisa de um ambiente adequado e, pelo menos 15 minutos de tempo de preparação.

-Ao preparar inicialmente os feitiços para o dia, um personagem pode preencher eventuais espaços de feitiços utilizados no dia anterior (sujeito a regra de limite de conjuração recente). O personagem também pode substituir qualquer feitiço utilizado que sobrar do dia anterior. O personagem não tem a opção de substituir feitiços previamente preparados se ele optar por esperar e preparar alguns de seus feitiços no final do dia.

-Ao selecionar um feitiço para colocar em um slot de feitiço disponível, o personagem pode escolher qualquer feitiço do nível do slot ou inferior, desde que o feitiço escolhido seja um dos que o personagem possa normalmente preparar.

Esta opção permite que o conjurador carregue algumas cópias extras de seu feitiço favorito. É também uma boa maneira de usar slots de feitiço que se tem disponível, mas de um nível muito alto para o conjurador. Por exemplo, Cinda, uma feiticeira de 11º nível com um valor de inteligência 15 normalmente tem um único slot de feitiço de nível 6 disponível por dia. No entanto, a maga precisa de um valor de inteligência de pelo menos 16 para conjurar um feitiço de 6° círculo. Felizmente, Cinda pode colocar um feitiço de 5° círculo ou menor para o slot de feitiço de 6° nível. O feitiço funciona como um feitiço usual, apesar de ser um slot de nível superior. Por exemplo, se Cinda coloca um *Cone de Frio* de 5° círculo no seu slot de feitiço de 6° círculo inutilizado, o feitiço tem um teste de resistência de 17 (10+ nível do feitiço + modificador de inteligência de Cinda que é +2). Todas as outras variáveis ou características que dependem de nível como o feitiço do exemplo com sua capacidade de penetrar num *Globo de Invulnerabilidade*, funciona com o nível do feitiço (no caso 5º).

Conjuração Instintiva

Alguns conjuradores (como feiticeiros e bardos) tem um talento natural para a conjuração e essencialmente empregam um feitiço apenas por completar sua porção final. Um conjurador instintivo começa preparando seus feitiços a cada novo dia que se inicia.

Para feitiços que se preparam a cada dia, um conjurador instintivo deve primeiro descansar por 8 horas.

Depois de acordar, um conjurador instintivo precisa de 15 minutos de concentração para fazer com que todos os slots diários de feitiços fiquem disponíveis. As regras não dizem especificamente como é, mas isso funciona muito parecido com preparação de feitiços, pelo menos em termos de ambiente necessário. As regras não dizem o que acontece se o personagem for interrompido, mas o Mestre pode decidir que uma interrupção frustra a tentativa de preparar feitiços e que o personagem pode simplesmente tentar novamente quando as condições permitirem.

Conjuração Espontânea

Clérigos (e outros conjuradores divinos, como druidas) podem conjurar feitiços espontaneamente. Para conjurar espontaneamente um feitiço, um personagem usa um feitiço previamente preparado e conjura o feitiço espontâneo, redirecionando a força ou energia mágica rudimentar para o novo feitiço. Fazê-lo requer nenhum esforço especial,



mas o personagem precisa de um feitiço preparado para converter no feitiço desejado. É provável que o personagem possa usar um slot de feitiço vazio que ele separou de sua preparação de feitiços inicial diária para a conjuração espontânea, mas isso não corresponde ao espírito (ou a letra) da regra.

Sacerdotes Preparando Feitiços

Clérigos preparam feitiços uma vez por dia.

Divindades de clérigos podem especificar um período do dia para preparar feitiços. Se o clérigo não tiver divindade (ou sua divindade não especificar o período), o clérigo escolhe um período do dia para preparação de feitiços. Amanhecer, anoitecer, meio-dia e meia-noite são escolhas comuns. Algumas divindades especificam vários momentos diferentes para preparação de feitiços. Se assim for, o clérigo escolhe um período dentre aqueles que a divindade tornar disponível e posteriormente deve manter sua escolha.

Clérigos tem alguma flexibilidade quando se trata de preparar feitiços. As regras dizem que se algo impedir que o clérigo prepare feitiços em sua hora habitual, o clérigo pode esperar até uma oportunidade adequada para começar preparação de feitiços.

Clérigos exigem o mesmo ambiente para a preparação de feitiços que os magos, ou seja, suficiente paz, silêncio e conforto para permitir a concentração adequada. No entanto, se o ambiente adequado estiver disponível no momento de preparação habitual, e o clérigo simplesmente decidir adiar a preparação de feitiços em favor de outra atividade, o clérigo está impedido de preparar feitiços, e deve esperar até o dia seguinte para prepará-los. Durante o curso de uma campanha, pode haver momentos em que um clérigo perca a oportunidade de preparar feitiços e não vai ficar claro se o clérigo foi realmente impedido de fazê-lo. Nesses casos, cabe ao Mestre decidir se o clérigo poderia razoavelmente ter encontrado o ambiente propício para a preparação de feitiços. Se o mestre decidir que o clérigo ignorou a preparação de feitiços voluntariamente, o clérigo precisa esperar até o dia seguinte para preparar feitiços. Em alguns casos o Mestre pode decidir permitir ao clérigo atrasar a preparação de feitiços se o clérigo adiar em uma hora a preparação de feitiços para seguir algum objetivo que promova os interesses de sua divindade ou os interesses éticos do clérigo.

Mesmo que o clérigo perca sua preparação de feitiços involuntariamente, ele ainda deve parar e preparar feitiços tão logo o ambiente adequado para a preparação estiver disponível. Se o clérigo ignorar a nova oportunidade, ele ainda deve esperar até o dia seguinte no tempo adequado para preparar os feitiços.

Quando um clérigo prepara feitiços diários, ele pode optar por mudar qualquer feitiço que tiver sobrado do dia anterior, mesmo se uma redução na Sabedoria fez com que feitiços se tornassem indisponíveis para conjuração.

-Clérigos não necessitam de descanso antes de preparar feitiços.

Um clérigo não tem que estar descansando antes de preparar feitiços. Um clérigo tem que ser capaz de se concentrar para preparar feitiços como observado na seção anterior.

-Os clérigos estão sujeitos a regra de conjuração recente.

Ao preparar feitiços diários, quaisquer feitiços que o clérigo conjurou durante as últimas oito horas contam contra o número de feitiços que o clérigo pode preparar.

Esta regra significa que mesmo que os clérigos não precisem de descanso antes da preparação de feitiços, eles a fazem melhor quando preparam feitiços no inicio de suas atividades diárias. Por exemplo, se o clérigo prepara feitiços ao entardecer, ele faria bem em começar a organizar o seu dia ao anoitecer.

-Clérigos não tem que preparar todos os seus feitiços diários de uma só vez.

Quando um clérigo prepara seus feitiços diários, ele tem a opção de deixar alguns slots de feitiço vazios, assim como um mago o faz. No decorrer do dia, o clérigo pode parar e repetir a preparação de feitiços para preencher os slots vazios.

Dessa forma, quando o clérigo para, reza e medita no período normal, essas ações tornam os feitiços de clérigos disponíveis pelo dia. O clérigo pode preencher esses slots imediatamente ou pode esperar até mais tarde.

FEITIÇOS E RESISTÊNCIA

Feitiços que prejudicam, alteram, impedem ou de outra forma afetam um alvo geralmente permitem testes de resistência para resistir aos seus efeitos.

O que o alvo sabe: Sempre que um feitiço (ou outro efeito mágico) que tenha resultados físicos óbvios afete um alvo que tenha um valor de Sabedoria, o alvo tem consciência desses efeitos. Como uma regra de ouro não oficial, efeitos físicos óbvios podem incluir danos, transformação, deficiência ou outros efeitos que o alvo possa ver, ouvir, sentir, saborear, cheirar, perceber ou deduzir utilizando os sentidos humanos normais. O alvo percebe os efeitos do feitiço, mesmo que o alvo não seja bem sucedido num teste de resistência (se lhe for permitido). Se o efeito mágico mata ou deixa o alvo inconsciente, o Mestre pode decidir que o alvo não sabe o que o atingiu. Se o ataque acontece quando a vítima é surpreendida e o conjurador está invisível ou desapercebido, um teste de Sabedoria CD 15 de percepção (ou que o Mestre achar mais adequado) pode determinar se o alvo entende o que está acontecendo antes de perder a consciência. Como sempre, ajuste a CD para mais ou para menos, de acordo com as circunstâncias.

Mesmo quando o alvo percebe os efeitos físicos óbvios, ele não necessariamente sabe que é algo envolvido com uma magia ou feitiço. Um teste de Identificar Magia CD 20 + o nível do feitiço revela o feitiço. Quando o efeito não é um feitiço, se atribui a ele um nível baseado em um feitiço com efeito similar. O sopro de um dragão, por exemplo, pode ser o equivalente a um feitiço de 3º ou 4° nível para esta finalidade. O Mestre pode dispensar o teste de Identificar Magia quando o feitiço ou o efeito é algo que o personagem tenha usado ou testemunhado antes.

Quando um feitiço ou outra magia não tem efeitos físicos óbvios, um alvo que não tem êxito em um teste de resistência permanece inconsciente da investida. Se o alvo é bem sucedido num teste de resistência, ele sente um formigamento hostil. Isto ocorre se o teste for bem sucedido negando completamente o feitiço ou resultando em um efeito reduzido ou parcial. O alvo sabe que foi um pouco abalado por magia hostil, mas não tem pistas sobre o que o efeito era ou qual poderia ser sua origem.

O que o conjurador sabe: Quando um feitiço tem um destino certo, o conjurador sabe quando o alvo é ou não bem sucedido em um teste. O conjurador imediatamente sente quando um alvo é bem sucedido em um teste de resistência ou se ele falha, em virtude de sentir se um teste foi bem sucedido. Quando um feitiço afetar vários alvos de uma só vez, o conjurador percebe cada um que foi bem sucedido ou fracassou no teste de resistência.

O conjurador não sente quem foi bem sucedido ou fracassou no teste quando conjura um feitiço que tenha área ou efeito certo em vez de apenas destino certo.

Para efeitos mágicos que não são apresentados no mesmo formato de um feitiço, refere-se a um feitiço semelhante para determinar se o usuário pode sentir um sucesso ou fracasso no teste de resistência. Por exemplo, uma habilidade sobrenatural ou similar à magia que funciona exatamente como o feitiço *Enfeitiçar Monstro* é um efeito-alvo e o usuário sabe quando o teste do alvo foi bem sucedido ou não.

QUANDO FEITIÇOS FALHAM

Um teste bem sucedido de resistência não é a única coisa que frustra um feitiço. Algumas vezes, um conjurador sabe quando uma dessas circunstâncias prevalece e outras vezes ele não sabe. Aqui está um resumo:

Antimagia: Um efeito mágico de magia se torna não funcional quando estiver numa área de antimagia, como um campo antimagia. Quando um feitiço é mirado em uma área antimagia de algum lugar de fora dessa área, a antimagia bloqueia a linha de efeito do feitiço e o feitiço na maioria das vezes falha. Se o feitiço não exibir qualquer tipo de display ou manifestação que o conjurador (ou outra testemunha do caso) possa perceber, então não existe pista sobre do porque o feitiço falhou ou mesmo que ele tenha falhado. Contudo se o feitiço bloqueado tem uma descrição de alvo, o conjurador não nota qualquer falha ou rolagem bem sucedida de resistência em resposta a um feitiço, o que por conta própria pode alertar o conjurador de que alguma coisa falhou.

Se os efeitos de feitiços são visíveis (por exemplo, um raio ou míssil mágico – pelo menos para a maioria dos Mestres), o efeito visível do feitiço para quando ele encontra a área de antimagia. Alguém que vê o feitiço sendo bloqueado pode tentar fazer um teste de Identificar Magia CD 26 para compreeender que a antimagia bloqueou o feitiço.

Quando um feitiço está dentro da área antimagia, quaisquer feitiços conjurados são suprimidos. Tais feitiços falham automaticamente a menos que sua duração seja instantânea. Feitiços com durações mais longas são suprimidos até que o conjurador de alguma forma deixar a área antimagia (embora o tempo gasto dentro da área antimagia conte contra a duração do feitiço). Se o conjurador não tem conhecimento de que está em uma área antimagia, trate a situação da mesma maneira como se o conjurador tivesse de fora da área antimagia mirado o feitiço dentro de uma área de antimagia.

Falha Arcana: Vestir uma armadura ou usar um escudo pode interferir com a magia arcana que possui componentes gestuais. Feitiços arcanos que não tem componentes gestuais, e feitiços divinos de todos os tipos não estão sujeitos a falha arcana.

Quando um conjurador arcano falha em um teste de falha arcana, o feitiço falha e é completamente perdido. Quaisquer componentes usados no feitiço também são perdidos.

Nenhum sinal aparente óbvio indica que o feitiço falhou durante o teste de falha arcana (embora o Mestre possa criar uma regra da casa), mas é recomendado que o conjurador esteja imediatamente ciente da falha. O personagem compreende que ele falhou na conjuração do feitiço e provavelmente sente que o poder do feitiço inutilmente se esvaiu.

Lapso na Concentração: Um feitiço é completamente arruinado quando qualquer personagem tem que fazer um teste de concentração enquanto conjura um feitiço e falha no teste. O feitiço é perdido juntamente com qualquer componente material usado no feitiço. Na maioria dos casos, o conjurador está ciente da falha no teste, embora em alguns casos raros um personagem possa não perceber. Por exemplo, um personagem deve fazer um teste de Concentração sempre que falhar em um teste de resistência quando estiver conjurando um feitiço. Se o teste de resistência partir de um efeito que não tem efeitos físicos óbvios, então o personagem afetado não tem ciência do efeito hostil. O Mestre deveria fazer secretamente o teste de concentração requerido (a CD é igual ao do teste de resistência do feitiço hostil). Se o teste de concentração falhar, o feitiço foi arruinado.

Errando o Alvo: Um feitiço que visa um alvo ou local errado geralmente falha completamente. Quando um feitiço tem uma descrição de alvo, o conjurador deve mirar o feitiço em um alvo que pode receber o feitiço. Por exemplo, mísseis mágicos funcionam apenas em criaturas. Se o conjurador mirar misses mágicos em qualquer outra coisa (isto é, algo que não tenha um valor de Carisma e Sabedoria), o feitiço falha. É recomendado ao Mestre dar aos jogadores pistas especiais ao personagem sobre o que ocorre com o feitiço. Contudo se alguma coisa acontecer que possa dar uma pista do feitiço que falhou, o conjurador deve receber a pista. Por exemplo, o feitiço *enfeitiçar pessoa* funciona apenas quando direcionado a um humanoide. Se alguém direciona *enfeitiçar pessoa* para afetar um gigante, o feitiço falha. Pelo fato de *enfeitiçar pessoa* também ser um feitiço com alvo, o conjurador saberá se o alvo fez um teste de resistência bem sucedido ou não. Nesse exemplo, o conjurador nota a falha ou sucesso no teste de resistência.

Resistência a Magia: Quando o alvo tiver resistência a magia, o conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador para superar a resistência antes do feitiço ter qualquer chance de fazer efeito. É recomentado tratar dos efeitos da resistência a magia da mesma forma que as jogadas de resistência. Ou seja, quando o alvo do feitiço falha em superar a resistência a magia, o conjurador sabe o que aconteceu.

Quando o feitiço tem descritor efeito de área e não tem efeitos físicos óbvios, o conjurador não pode dizer se o feitiço ultrapassou a resistência a magia (ser houver) do alvo.

Se o feitiço tiver efeitos físicos óbvios, mas tiver um descritor de efeito ou área, o conjurador pode notar a falha do feitiço em superar a resistência a magia ao perceber a ausência desses efeitos. Em alguns casos, a ausência de tais efeitos é bastante fácil de ser notada. Por exemplo, o feitiço *mãos flamejantes* funciona num alcance bastante curto e queima tudo dentro da área do feitiço. É muito fácil perceber quando um inimigo evitou completamente todos os efeitos das chamas. Em outros casos, um teste de percepção CD 15 pode ser preciso.

Alvo Imune a Magia: Imunidade a magia funciona exatamente como resistência a magia que um feitiço não pode derrotar. Siga as orientações para resistência a magia quando um feitiço falha devido a imunidade do alvo.



HABILIDADE SIMILAR A MAGIA

O termo "habilidade similar a magia" tem sido parte do jogo de d&d por muitos anos, e ainda mantém seu significado essencial: Uma habilidade similar a magia é um truque mágico que funciona exatamente como o feitiço do mesmo nome. Como funciona a habilidade similar a magia *enfeitiçar pessoa*? Tal como o feitiço *enfeitiçar pessoa*.

Na atual versão do d&d, o termo "habilidade similar a magia" teve um pouco mais de sentido. Refere-se a uma vasta categoria de habilidades mágicas que funciona mais ou menos como feitiços, como observado a seguir.

Semelhanças Entre Feitiços e Habilidades Similares a Magia

-Usar uma habilidade similar a magia é uma ação padrão que provoca ataques de oportunidade. Algumas vezes usar uma habilidade similar a magia pode ser uma ação livre ou ação de rodada completa, ou pode ter um tempo de ativação maior. No entanto será uma ação padrão a menos que a descrição da habilidade especificamente diga o contrário. Uma criatura usando uma habilidade similar a magia pode usar todos os truques que um conjurador para evitar um sórdido ataque de oportunidade. A criatura pode dar um passo de 1,5 metros antes de usar a habilidade (para sair do área ameaçada). A criatura também pode fazer um teste de concentração para usar a habilidade defensivamente.

-Uma habilidade similar a magia pode ser interrompida. Qualquer coisa que poderia interromper a concentração de um conjurador e arruniar um feitiço pode fazer a mesma coisa com uma habilidade similar a magia. (Veja a sessão a seguir sobre interromper habilidades similares a magia).

-Uma habilidade similar a magia pode ser sujeita aos efeitos da antimagia. Um *campo antimagia* ou um raio antimagia de um beholder suprime uma habilidade similar a magia para que tenha nenhum efeito. Essa supressão não dispersa a habilidade, contudo, se a duração da habilidade similar a magia sobrevier ao efeito antimagia, a habilidade similar a magia voltará quando o efeito antimagia for afastado. Um efeito antimagia também bloqueia efeitos de linha de qualquer habilidade mágica, apesar da criatura sempre tiver uma linha de efeito para si mesma. Dessa forma uma criatura com uma habilidade similar a magia poderia usar a habilidade em si mesmo, mesmo em um *campo antimagia*. A magia ainda seria suprimida enquanto não ganha benefícios da habilidade até deixar a área antimagia. Contudo, o tempo gasto dentro do efeito antimagia ainda conta contra a duração da magia.

-Uma habilidade similar a magia pode ser dissipada. Todas as limitações usuais para dissipar efeitos são aplicados nas dissipações usadas contra habilidades similares a magia. Por exemplo, um habilidade similar a magia com duração instantânea não pode ser dissipada, e o usuário da dissipação deve fazer um teste e conjuração para dissipar qualquer habilidade similar a magia com duração maior.

-Uma habilidade similar a magia tem nível de conjurador. A descrição da criatura vai dar seu nível de conjurador para sua habilidades similares a magia (que entre outras coisas, determina a CD para o teste de nível de conjurador para dissipar a habilidade). Se não for dado nível de conjurador, o nível de conjurador é igual ao dado de vida. No entanto, em muitos casos, o nível de conjurador da criatura para a habilidade similar a magia não é o mesmo que os dados de vida, e pode não ser o mesmo para todas as habilidade similares a magia. Da mesma forma, se a criatura realmente puder conjurar magias, seu nível de conjurador para feitiços pode ser diferente do seu nível de conjurador

para habilidades similares a magia; verifique a descrição da criatura para ter certeza. Algumas habilidades similares a magia duplicam feitiços que não são sujeitos a dissipação; se for esse o caso, a habilidade similar a magia também não é sujeita a dissipar.

-Uma habilidade similar a magia é sujeita a resistência a magia. A criatura usando a habilidade similar a magia deve fazer um teste de nível de conjurador para superar a resistência a magia, usando o nível de conjurador para a habilidade similar a magia em questão. Algumas habilidades similares a magia duplicam feitiços que não são sujeitos a resistência a magia. Se for esse o caso, a habilidade similar a magia também não é sujeita a resistência a magia.

-A CD da resistência para a habilidade similar a magia é calculada da mesma maneira que a CD de resistência de um feitiço é calculada. A CD da resistência para habilidades similares a magia (a menos que sua descrição especificamente diga o contrário) é: 10 + o nível do feitiço que a habilidade duplica + a carisma do usuário. O modificador de Carisma do usuário afeta a CD de resistência não importando qual feitiço a habilidade suplique.

Diferenças Entre Feitiços e Habilidades Similares a Magia

Uma habilidade similar a magia não é um feitiço. (se fosse, poderia simplesmente ser chamada de feitiço). Diferenças importantes entre habilidades similares a magia e feitiços incluem o seguinte:

-Uma habilidade similar a magia não tem componentes, sejam eles, verbais, somáticos, materiais ou foco. Usar uma habilidade similar a magia é puramente uma ação mental, embora exija concentração suficiente para provocar ataques de oportunidade. No entanto, é bem possível que a criatura usando a habilidade similar a magia pode adicionar algum gesto, palavra ou floreio apenas para afeito dramático.

-Uma habilidade similar a magia não pode ser usada como uma contramagia, e não pode ser sujeita a uma contramagia. Uma contramagia envolve o reconhecimento do feitiço uma vez que está sendo conjurado, rapidamente o alterando o mesmo feitiço para criar um efeito oposto que cancela o feitiço original. Uma habilidade similar a magia é essencialmente uma conexão na psique do usuário, e seu poder é liberado mentalmente. O processo é suficientemente diferente da conjuração para que isso não permita um inimigo identificar uma habilidade similar a magia, e uma contramagia não pode interferir com a energia mágica de uma habilidade similar a magia como pode com um feitiço. Como notado anteriormente, uma habilidade similar a magia é sujeita a dissipação (desde que o feitiço que ela duplica seja sujeita a dissipação). Quando uma habilidade similar a magia pode ser dissipada (como a maioria é) ela pode efetivamente ser combatida com um feitiço *dissipar magia*. Enquanto uma habilidade similar a magia não é normalmente sujeita a contramagia, *dissipar magia* não é realmente uma contramagia. Enquanto for usado *dissipar magia* como uma contramagia, o que está sendo feito na verdade é uma conjuração rápida, direcionado o efeito da dissipação no momento correto para negar o feitiço de um inimigo e não criar um efeito mágico oposto que cancela o feitiço do inimigo.

-Uma habilidade similar a magia não é sujeita a falha arcana. Uma criatura usando uma habilidade similar a magia que suplica um feitiço arcano não precisa se preocupar com falha arcana por usar armadura (assumindo que está usando armadura) ou sobre falha arcana por qualquer outra fonte ou condição (como surdes).

-Uma habilidade similar a magia não precisa ser preparada com antecedência. Como observado anteriormente, uma habilidade similar a magia é conectada com o usuário. Uma criatura com uma habilidade similar a magia não precisa fazer qualquer coisa para receber sua cota diária de habilidades similares a magia. Ela não precisa de estudo, oração, meditação ou mesmo descanso.

-Uma habilidade similar a magia não é sujeita a metamagia. Por muitos dos mesmos motivos uma habilidade similar a magia não pode ser combatida, ela também não pode ser modificada através de metamagia por qualquer maneira. Algumas criaturas tem talentos especiais que permitem duplicar o efeito da metamagia de suas habilidades similares a magia (como o talento Acelerar Magia). Também é possível que uma criatura tenha uma habilidade similar que duplica feitiços já alterados por metamagia.

Interromper Habilidades Similares a Magia

Na maioria dos casos, pode-se interromper a habilidade similar a magia de um inimigo do mesmo jeito que se interrompe um feitiço. Por exemplo, um oponente da criatura pode se preparar para atacar interrompendo uma habilidade similar a magia, e se ele acertar a criatura enquanto ela usa uma habilidade similar a magia, ele pode fazê-la falhar. O CD para o teste de concentração da criatura é exatamente o mesmo que seria se a criatura estivesse conjurando uma magia. Da mesma forma, se a criatura tentar usar uma habilidade similar a magia defensivamente, e a habilidade não funciona sem a criatura fazer um teste bem sucedido de concentração.

Determinar o Nível de um Feitiço Para uma Habilidade Similar a Magia

Muitas vezes é necessário determinar qual nível de feitiço uma habilidade similar a magia duplica. Por exemplo, se é necessário saber o nível do feitiço sempre que alguém usa o feitiço *detectar magia* para estudar os efeitos em curso de uma habilidade similar a magia. Também, como notado anteriormente, é frequentemente necessário saber o nível da habilidade para determinar a CD para qualquer teste de Concentração que o usuário pode ter que fazer quando empenha a habilidade.

O nível do feitiço também afeta a CD de resistência para a habilidade similar a magia, mas a informação geralmente está incluída na descrição da criatura usuária.

Exatamente qual nível do feitiço a habilidade similar a magia duplica frequentemente não é claro, porque a maioria dos feitiços se tornam disponíveis para conjuradores de diferentes classes de diferentes níveis. Para determinar o nível do feitiço para a habilidade similar a magia, sempre use o nível para a versão do mago/feiticeiro do feitiço. Se o feitiço não for do mago/feiticeiro, use clérigo, bardo, paladino ou ranger, nessa ordem. Algumas vezes uma criatura vai descrever especificamente o tipo de cojuração para a habilidade similar a magia da criatura. Se esse for o caso, use o nível apropriado para a habilidade similar a magia.

O nível da habilidade similar a magia pode ser calculada para o teste de resistência listado para ele. Basta subtrair 10 + Modificador de Carisma do usuário da CD listada e o resultado é o nível de magia na habilidade.

Como notado anteriormente, algumas habilidades similares a magia não podem duplicar feitiços. Por exemplo, a habilidade de chamar uma montaria especial do paladino é uma habilidade similar a magia recebida no nível 5. Essa habilidade é muito similar ao feitiço de 1° nível, *montaria arcana* e pode ser tratado como um efeito de 1° nível.

Determinando a Versão do Feitiço

Alguns feitiços funcionam de maneira diferente para diferentes tipos de conjuradores. Em alguns casos, deve-se usar a versão mago/feiticeiro do feitiço. Se o feitiço não tem uma versão para mago/feiticeiro, use

clérigo, druida, bardo, paladino ou ranger, nessa ordem. Algumas vezes a descrição de uma criatura vai especificar o tipo de conjuração da habilidade similar a magia da criatura. Se esse foi o caso, use a versão da habilidade similar a magia.

Com que Frequência a Habilidade Similar a Magia Pode ser Usada?

A maioria das habilidades similares a magia tem um limite de uso diário (mais frequentemente de uma a três vezes ao dia). Uma habilidade similar a magia que é utilizada a vontade não tem limite de uso, e a criatura pode usa-la com a frequência que desejar; contudo, habilidades usadas a vontade requerem uma ação padrão para ser utilizada, independente se a descrição disser o contrário. Como notado anteriormente, uma habilidade similar a magia com uso diário limitado se torna disponível para criatura automaticamente a cada dia. A criatura não precisa de descanso, estudo ou preparo. Nesse caso, um "dia" é qualquer período contiguo de 24 horas. Não há uma quantidade de tempo para "recarga" para a habilidade similar a magia. Ao invés disso, a criatura pode usar a habilidade um certo número de vezes em qualquer momento num período de 24 horas.

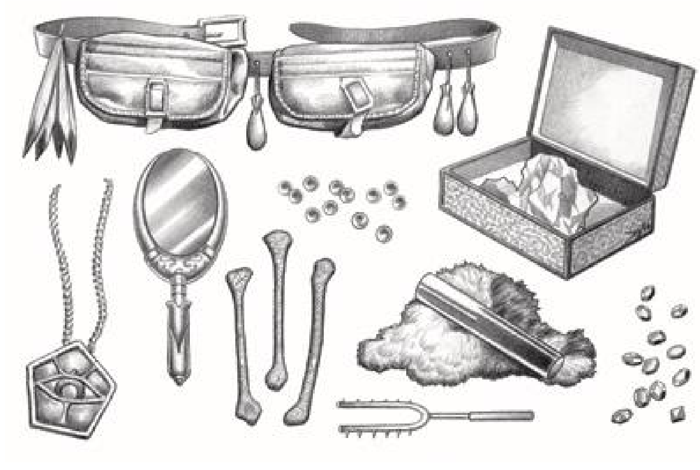
METAMAGIA

Os vários talentos metamágicos permitem conjuradores ajustarem seus feitiços de várias maneiras.

As regras que governam os talentos metamágicos são detalhados no livro básico. Vários aspectos da metamagia podem ser um incômodo em jogo. Aqui está uma visão geral, junto com alguns comentários.

-Um personagem pode usar a maioria dos talentos metamágicos em feitiços que ele conjura instantaneamente ou instintivamente. Aplicar um talento metamágico em tal feitiço aumenta o tempo de conjuração para uma ação de rodada completa (ou adiciona uma ação rodada de completa ao tempo de conjuração se normalmente o tempo já é esse). O tempo de conjuração aumentado faz o talento "Acelerar Magia" um grande desperdício (e um desperdício do lugar de um feitiço de nível mais alto).

Conjurar um feitiço com tempo de uma rodada de ação completa não é o mesmo que conjurar um feitiço com tempo de conjuração de uma rodada. Por exemplo, um feiticeiro aplica o talento "Magia Silenciosa" ao feitiço *enfeitiçar pessoas*. O tempo de conjuração aumenta de uma ação padrão para uma ação de rodada completa. O feitiço toma efeito durante o mesmo turno que o feiticeiro conjura o feitiço. Se o mesmo feiticeiro conjurar *invocar criaturas I*, o feitiço não terá efeito até o turno após o do feiticeiro ter conjurado o feitiço (pouco antes da próxima rodada do feiticeiro). Se em nosso exemplo o feiticeiro aplica o talento "magia silenciosa" ao seu feitiço *invocar criaturas I*, o tempo de conjuração do feitiço deveria ser uma rodada mais uma rodada de ação completa. O feitiço toma efeito na rodada subsequente a primeira conjuração de feitiço do feiticeiro, mas não até o feiticeiro usar uma rodada de ação completa para terminá-lo.



-Um conjurador pode aplicar diversos talentos metamágicos a um único feitiço.

No entanto, não poderá aplicar o mesmo talento metamágico no mesmo feitiço mais de uma vez.

Quando são adicionados diferentes talentos metamágicos em um único feitiço, soma-se o aumento de nível para determinar que nível do espaço de magia requerido para o feitiço aprimorado.

-Um feitiço modificado com metamagia funciona como um feitiço de nível normal, mesmo se ele requerer um espaço de magia de nível mais alto que o normal.

Usando o feitiço *enfeitiçar pessoa* colocado no lugar de um feitiço de 3º nível em decorrência de metamagia, o feitiço ainda funcionará como um feitiço de 1° nível em todos os aspectos. Se um mago com pontuação em inteligência 11 conjura um feitiço, a jogada de resistência será CD 11 (10+1 [nível do feitiço] +0 [modificador de inteligência]). O mago pode conjurar o feitiço modificado apesar de sua pontuação de inteligência ser de apenas 11, o que é suficiente para um nível de 1° nível mas não para um feitiço de 3° nível. Todas as outras variáveis ou características que dependem do nível do feitiço exemplificado, como a habilidade de penetrar no efeito de um *globo de invonerabilidade*, funciona como o feitiço do nível original (1°).

O talento Elevar Magia é uma exceção a essa regra. Ao aumentar o feitiço com o talento Elevar Magia, o feitiço funciona com o nível aumentado. Por exemplo o feitiço *enfeitiçar pessoa* elevado para o 3° nível terá uma base de CD 13, requerendo a pontuação relevante de habilidade mínima de 13, e funciona como um feitiço de 3° nível para todos os outros aspectos.

MAGIA ARCANA

Profisionais da magia devem aprender a trabalhar através de seus feitiços se não quiserem contar com itens mágicos que alguém já fez. Algumas criaturas têm um talento natural para conjurar feitiços arcanos (dragões e nagas, por exemplo), mas mesmo essas criaturas precisam de prática e treinamento para aperfeiçoar seus talentos e um pouco de tempo por dia para concentrar-se e permitir sua conjuração.

Para um mago ou similar arcano, o feitiço inicial de preparação representa o elemento mais longo e complexo da magia. Preparar um feitiço envolve manipular a magia sem refinamento e molda-la em em um efeito mágico específico que o praticante entende e pode controlar. Para todos os efeitos práticos, preparar um feitiço é o primeiro passo para convertê-lo. O ato de preparar um feitiço não utiliza qualquer parte do potencial diário de um conjurador, mas destina uma medida potencial para um feitiço em especial.

Um número crescente de indivíduos, no entanto, utilizam práticas arcanas que ignoram o ato de preparação de magias. Esses personagens focam seu talento em aprender uma estreita faixa de feitiços, tendo um alcance limitado de efeitos. Em vez de perder longas horas debruçados sobre livros de magia, esses conjuradores precisam de poucos minutos por dia para preparar seu potencial mágico. Não se pode deixar de pensar se isso representa é apenas uma moda passageira ou uma "mudança radical" evolutiva da magia arcana como um todo.

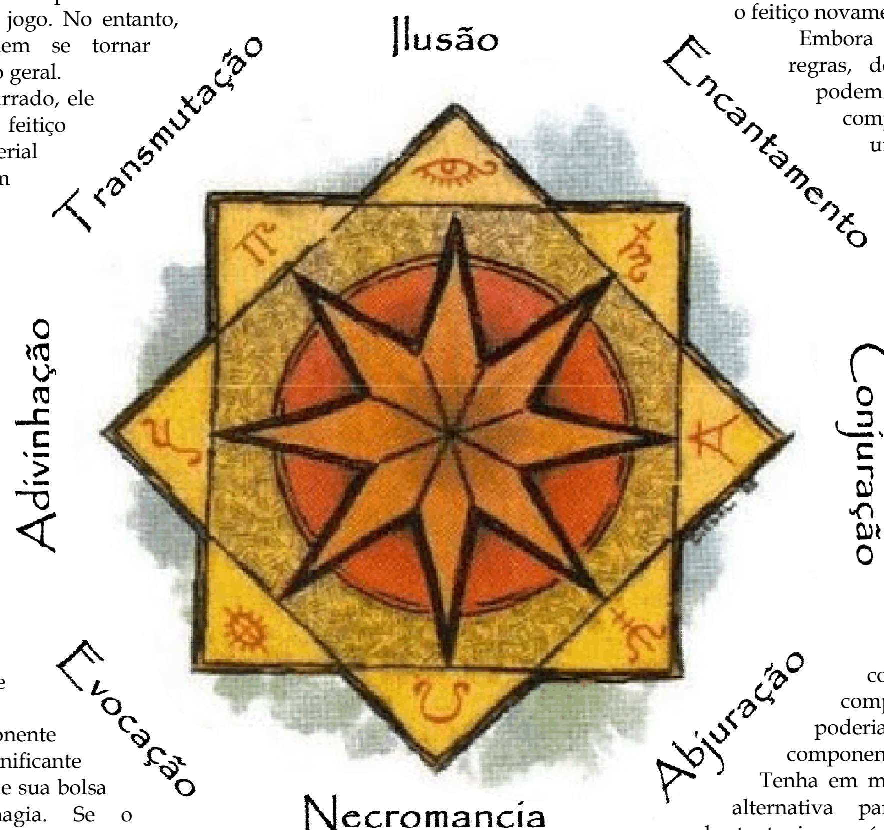
Se preparado ou simplesmente acionado, um feitiço permanece com o conjurador como potencial mágico até o conjurador escolher disparar, ou conjurar o feitiço. Tal ato tipicamente requer uma variedade de adererços físicos (componentes), que vão desde uma frase mística ou gesto, a uma substância cara ou rara necessária.

Mas porque tantos componentes? Embora arcanistas historicamente tenhma afirmado que essas mandingas e pós mágicos sejam semelhantes a chaves – necessárias para desbloquear o efeito final de um feitiço – outra nova teoria começa a ganhar terreno entre os pesquisadores mais jovens. Estes sábios enérgicos afirmam que os conponentes não são as chaves, mas as trancas – sugerindo que até mesmo o mais erudito arcanista não controla totalmente seus próprios poderes, e que os conponentes são intrumentos necessários para manter os feitiços em cheque. Se esses bloqueios forem colocados pelas próprias divindades ou simplesmente seja uma velha convenção que ninguém hoje questina sua autoridade é uma incógnita.

Componentes

Na maioria das vezes, os componentes de um feitiço não afetam muito o jogo. No entanto, ocasionalmente, eles podem se tornar críticos. Aqui está uma visão geral.

Quando o alvo está agarrado, ele pode tentar conjurar um feitiço com um componente material (mas não com um componente somático), desde que tenha o componente material em sua mão quando começar o feitiço. Se o conjurador não tiver o componente material em mãos, ele deve primeiro usar uma ação de rodada completa para obtê-lo. Uma vez que o conjurador usou uma ação de rodada completa para recuperar o componente, ele não pode conjurar o feitiço até seu próximo turno. O conjurador não pode conjurar um feitiço com um componente material se estiver imobilizado.



A maioria dos componente materias têm um custo insignificante e se assumem como parte de sua bolsa de componentes de magia. Se o conjurador perder essa bolsa, ele pode muito bem estar sem sorte para conjurar feitiços com componentes materiais, a menos que o Mestre permita que se busque suprimentos para comprar os componentes separadamente.

Aqui se encontra uma regra não oficicial de busca de suprimentos. Faça um texte de Sobrevivência (CD 10), da mesma forma que se faz busca por água e comida. Em um teste bem sucedido, o personagem encontra um componente. Se o resultado do teste for superior a 10, o jogador encontra componentes adicionais para cada 2 pontos do resultado que for sperior a 10. Pode-se obter apenas componentes de magia com custo insignificante atraves de busca de suprimentos.

Se o personagem estiver em algum local onde se pode comprar os componentes mágicos, provavelmente ele vai comprar uma nova bolsa de componente de magia. Se isso não for possível, ele pode comprar os componentes usando o mesmo método descrito acima com um teste de Obter Informação.

Alguns componentes materias são valiosos o suficiente para ter um custo listado na descrição do feitiço. Tais componentes materiais nunca são incluidos em uma bolsa de componentes de magia, e o conjurador terá que comprá-los separadamente (embora exista nenhuma razão para o personagem não poder armazená-los em uma bolsa de componentes de magia depois de comprá-los.)

Não importa quanto custe os componentes materiais, o conjurador vai usá-los quando usa um feitiço sobre eles. O componente é gasto mesmo se o feitiço falhar por algum motivo (como ser interrompido na conjuração, errando por uma chance de falha arcana, ou qualquer outro motivo).

A bolsa de componentes de magia efetivamente tem um suprimento ilimitado de componentes materiais para seus próprios feitiços (mas apenas componentes materiais a custo insigficante. Na verdade, pode-se assumir que a bolsa é recarregada apenas bisbilhotando no tempo livre. Quando se usa um componente material que tem um valor em dinheiro, o conjurador vai precisar comprar um substituto antes de poder conjurar o feitiço novamente.

Embora não seja mencionado nas regras, dois ou mais conjuradores podem compartilhar uma bolsa de componentes de magia. Como uma regra não oficial, pode-se assumir que a bolsa de um personagem tem o suficiente de qualquer componente material específico por dia para conjurar o feitiço duas vezes a quantidade de feitiços que ele pode conjurar naquele nível. Por exemplo, um mago de 1° nível com um valor de inteligência 15 tem uma bolsa que contèm o suficiente de componentes materias para conjurar qualquer feitiço especial de 1° nível quatro vezes por dia. Se o personagem compartilha a bolsa de componentes de magia, ele poderia facilmente ter os componentes necessários para o dia. Tenha em mente que esta é uma regra alternativa para cobrir uma situação bastante improvável. Ela não foi concebida como uma maneira de PJs mesquinhos escaparem de pagar míseros 5 po em uma bolsa de componentes de magia. Mestres devem estar livres para ajustar isso conforme for necessário para atender as suas campanhas.

Se o personagem também for forçado a busca de suprimentos por um foco arcano com um custo insignificante, a CD para encontrar é 15, podendo localizar um foco adicional com custo insignificante para cada 5 pontos o resultado for superior a 15.

A bolsa de componentes de magia normalmente contém um foco com custo insignificante para cada feitço que o conjurador conhecer que sabe que exija esse foco.

Arcano Versus Divino

Todas as magias compartilham as características discutidas anteriormente, mas não são todas iguais. Para o leigo, não existe muita diferença entre os feitiços controlados por um mago e aqueles conjurados

por um clérigo. No entanto, para o estudante de magia, as diferenças são profundas.

Conjuradores divinos moldam seu poder mágico através de uma fonte específica, que serve como um canal e um filtro. Como o nome sugere, a fonte tem uma natureza divina, seja ela uma divindade, um panteão inteiro de deuses, ou simplesmente uma causa ou ideal poderoso. Independentemente da origem real, a magia divina é intensamente pessoal e vem para o usuário através da devoção a um conceito como a lei, guerra ou verdade, ou algum aspécto do universo, como a natureza. Simplificando, a magia de um conjurador divino é uma questão de fé e não de aprendizagem.

É interessante notar que a fonte magica parece ter pouca ou nenhum impacto sobre o efeito resultante. A pretenção de um feitiço conjurado por um clérigo funciona da forma idêntica ao conjurado por um feiticeiro, apesar de cada um deles poder afirmar que os resultados de sua magia vem de um poder diferente.

Isso não quer dizer que a magia arcana e divina não tenham diferenças, mas sim que as diferenças aparecem na temática em vez do efeito. Os gestos místicos exigidos por magias divinas tendem a ser menos expansivos e complicados do que os dos seus homólogos arcanos, mas nenhuma teoria convincente explica o porquê. Aqueles que defendem a teoria do "bloqueio do componente" (mencionada anteriormente) sugerem que feitiços divinos necessitam de menos restrições inatas em suas magias, já que um poder superior lhes confiou o efeito.

Para um conjurador divino, preparar um feitiço é principalmente uam questão de espírito. Os conjuradores oram ou meditam, pedindo para que a fonte divina forneça energia para o feitiço. Conjuradores arcanos, por outro lado, entendem a preparação de um feitiço como um exercício intelectual. O conjurador arcano pondera meandros da magia e a cria dentro de sua mente, peça por peça.

Conjuradores divinos também devem obedecer certas restrições sobre seu uso de magia, variando de acesso limitado para preparar um feitiço (normalmente um determinado momento do dia associado com a fonte) a restrições definitivas (tais como a incapacidade de usar magias opostas ao seu alinhamento). Raro é o conjurador divino que não tem que tratar com pelo menos uma peculiaridade, o que um conjurador arcano pode achar pitoresco ou mesmo completamente irritante.

Apesar dos diferentes métodos de conjuradores arcanos e divinos usarem para preparar e conjurar suas magias, vale a pena lembrar que os dois grupos por fim tocam a mesma fonte de poder mágico. Uma vez que um feitiço for conjurado, é efetivamente impossível dizer se é arcano ou divino. Se um observador conseguir presenciar a conjuração, componentes da magia poderiam dar uma pista da natureza da magia, por exemplo, magias divinas normalmente emrpegam um símbolo sagrado como um foco para o feitiço. Caso contrário, nada distingue um efeito de magia arcano de um efeito de um feitiço divino

MAGOS

As fileiras dos magos percorrem todo o espectro entre humildes conjuradores e mestres exóticos do arcano. Embora muitos magos de nível elevado possam ser tão imponentes quanto o mais temível feiticeiro, outros podem parecer nada além de velhos mendigos ou vagabundos até mesmo sob um exame mais detalhado. A maioria dos magos consegue esconder sua natureza com mais facilidade do que feiticeiros, e muitos fazem o possível para não revelar seus poderes até o momento que lhes seja mais conveniente.

Os magos que não se importam em esconder sua verdadeira natureza geralmente são tratados com um grau de cuidado considerável, e mesmo sua reputação como seres mais racionais e controlados que os outros conjuradores arcanos não lhes garante uma recepção calorosa em terras estranhas. Para os desconfiados, um mago maligno personifica o potencial de incendiar uma cidade, de escravizar o senhor e sua guarda, ou de conjurar hordas de demônios assassinos com um aceno de mão (quer tais atos estejam ou não sob seu poder). Até mesmo magos que são notórios agentes do bem ou serviçais da lei e da ordem podem ser ocasionalmente confrontados com uma saudável desconfiança, pois é bem conhecido que todos os tipos de problemas – monstros, intrigas e magias tão potentes quanto sinistras – são atraídos por magos como mariposas pelas chamas.

Seu treinamento formal e o respeito que seu poder desperta frequentemente permite que os magos consigam colocações como conselheiros e mentores de nobres e reis; a maioria dos grandes nobres precisa de um mago habilidoso para proteger a si mesmos e ã sua família contra vidência ou os ataques mágicos diretos de seus rivais e inimigos. Da mesma forma, o conhecimento do mago a respeito de fenómenos arcanos e de segredos antigos pode ser crucial para combater uma infestação de monstros, uma praga mágica ou o poder arcano por trás das tramas secretas do inimigo. Em troca disso, um mago que encontra um patrono da nobreza consegue um lugar seguro onde pode descansar, estudar e realizar experiências sob a proteção de seu senhor (e normalmente também às suas custas).

Magos com patronos nobres devem dedicar pelo menos alguns de seus esforços ao serviço das causas de seus patronos. Geralmente, um mago a serviço deve passar pelo menos uma semana por mês na residência de seu patrão, mas a menos que tenha assuntos específicos que exijam sua presença, espera-se que permaneça em alguma parte dos domínios de seu senhor em vez de viajar para outros países. Esses magos costumam tirar longas férias ocasionalmente, mas caso não estejam por perto quando seus senhores precisarem, podem voltar para casa e descobrir que o patrão está à procura de (ou já encontrou) um substituto.

Além de casa, comida e instalações adequadas para um laboratório ou biblioteca (onde talvez lhe peçam que pesquise ou crie itens específicos a pedido de seu senhor), um mago doméstico pode espetar um estipêndio de pelo menos 10 PO por mês por nível de personagem, mais o custeio de despesas de pesquisa de até 75 PO por mês por nível de personagem. Por exemplo, um mago de 5° nível poderia esperar receber pelo menos 50 PO ao mês para seu uso pessoal, e mais 600 PO ao mês para a manutenção do seu laboratório, a obtenção de substâncias especiais e componentes de magia, composição de grimórios, realização de pesquisas mágicas, criação de itens e outros interesses profissionais.

ESCOLAS DE MAGIA

As incertezas que cercam a magia não fizeram seus profissionais pararem de promulgar várias teorias e sistemas para a sua utilização. Talvez o mais bem sucedido desses conceitos seja o sistema de escolas de magia invocado pelos magos.

As escolas não explicam com exatidão como funciona a magia, e não contem quaisquer regras ou leis para ela funcionar. Ao invés disso, as escolas oferecem rótulos que se encaixam aos diversos fatos que estudiosos e profissionais têm observado sobre a magia ao longo dos anos.

Magos identificam oito escolas de magia: abjuração, conjuração, adivinhação, encantamento, evocação, ilusão, necromancia, e transmutação. Cada escola descreve um grupo de efeitos mágicos que alcançam resultados semelhantes e que podem ser trazidos a existência usando magias que foram estruturadas de maneira semelhante. Personagens que compreendem o conceito de escolas de magia mantêm uma maneira de pensar sobre a magia que os ajuda a atingir o estado de espírito aprimorado para trabalhar magias arcanas.

Escolas de magia, e as técnicas associadas a elas provaram ser tão eficazes que conjuradores de todos os tipos aprovaram os termos e métodos associados as escola para aguçar a sua próprias compreensão da magia e concentrar sua pesquisa em novas magias. Detectar Magias é apenas um exemplo que comprova a utilidade do conceito de escolas de magia. A magia revela uma aura mágica, e alguém com até mesmo uma

compreensão básica de escolas de magia pode examinar a aura para determinar exatamente de que escola ela pertence, independente de sua fonte original. Uma aura mágica reflete o que a magia esta realmente fazendo, não de onde ela vem. Um observador treinado pode estudar as características e relacioná-las a uma das oito escolas.

A Classificação de escolas é útil para outras coisas alem de falar ou pensar em feitiços. Permite que qualquer conjurador (e não apenas um mago) possa desenvolver o talento foco em magia para conjurar com mais eficácia magias de uma determinada escola.

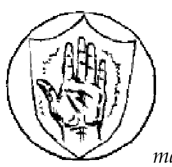
As escolas não são o único método de compreensão e de trabalho com a magia arcana, apenas um dos mais bem sucedidos.

Especialização em Escola

Certos magos têm um entendimento tão profundo de uma escola arcana que eles focam seus esforços mágicos nela. Isso é vulgarmente conhecido como especialização em uma escola. Quando se escolhe uma escola de magia como sua especialidade, o mago também deve escolher duas outras proibidas (exceto para os especialistas em adivinhação, que devem apenas ter uma escola proibida).

Alguns estudiosos afirmam que algumas escolas naturalmente se opõem a outras, no entanto, poucos magos acreditam que seja realmente assim. Na verdade, um mago pode escolher quaisquer duas escolas proibidas. Especialistas devem escolher escolas proibidas pela simples razão de que sua especialização não deixa tempo nem energia para aprender as magias de todas as escolas. Ainda sim as rivalidades ente os estudantes de escolas em particular têm surgido ao longo dos anos, e algumas escolas apelam mais para alguns praticantes do que outras. A seguir está uma rápida olhada nas escolas e seus praticantes.

Abjuração



Embora não se possa dizer que seja algo simples, manipular a magia capaz de produzir uma rajada de fogo ou de matar um gigante com uma só palavra, a forma superior da arte do mago está onde a magia interage com a própria magia. Estudar a escola da abjuração é lidar com magias que manipulam o próprio tecido do poder arcano.

Por sua própria natureza, os feitiços de abjuração interferem com qualquer coisa. Se bloqueia, bane, protege ou resgata, a magia de abjuração é dedicada a prevenção ou para encerrar algum outro evento ou efeito.

Magos especializados nessa escola são chamados de abjuradores, que adotam a filosofia de que prevenir vale mais do que remediar. Aqueles que não simpatizam com a abjuração a ironizam como escola da negação ou mesmo escola do "não fazer", mas os abjuradores alegam que o poder de desfazer algo (em especial outro efeito mágico) representa o poder máximo sobre as coisas. Por definição então, a abjuração é a escola de magia mais poderosa.

Esses magos especialistas se concentram em feitiços de defesa e são relutantes em usar a magia para ataques. Eles são quietos e de fala mansa e gastando muito do seu tempo em meditação e contemplação.

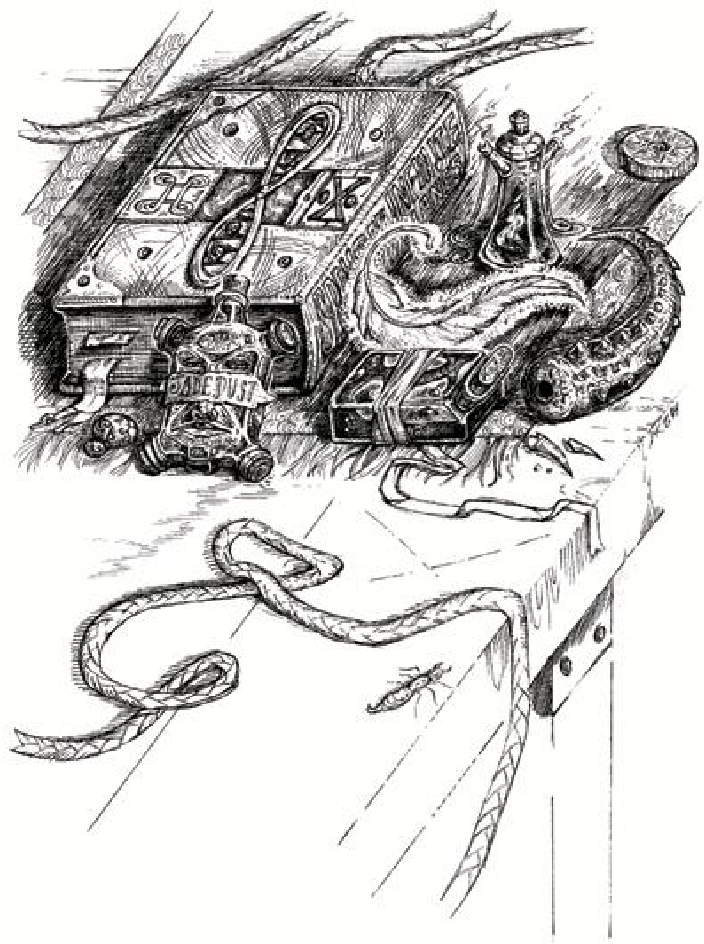
A existência de magias de abjuração reflete o desejo de equilíbrio do universo, dizem os devotos da escola. Para cada objeto, força ou efeito, existe uma fonte de oposição que os negam. Aqueles que rejeitam tal teoria simplesmente afirmam que os feitiços de abjuração resultam de uma pesquisa mágica fortemente impulsionada pelo desejo de resistir (ou reverter) a mudança. Abjuração nada tem haver com equilíbrio do universo, é apenas a manutenção do "status quo".

Filosoficamente abjuradores tem maior probabilidade de entrar em conflito com ilusionistas. Afinal, abjuração trata com forças reais, e não truques efêmeros e falácias. Sendo que a abjuração versa sobre feitiços voltados a proteção e efeitos nocivos em andamento, abjuradores tendem a ser rivais naturais dos encantadores (cuja magia depende de tais efeitos). Evocadores, com seu amor a magia forte e chamativa, vêem os abjuradores como um caminho contrário.

Os abjuradores são prudentes, cuidadosos e pensativos, e possuem uma determinação e resolução inigualáveis que lhes permite considerar todos os aspectos de um problema cuidadosamente antes de descobrir uma resposta eficiente e eficaz. Eles normalmente consideram os estudantes de outras escolas de magia como descuidados e perdulários, e continuamente desenvolvem estratégias para derrotar outros magos em duelos de magia (quer esses confrontos tornem-se necessários ou não). Não importa se suas vidas são dedicadas às aventuras ou à experimentação, os abjuradores sempre estão bem preparados.

Preocupados com a proteção, abjuradores têm uma profunda reverência pela vida e são atraídos por filosofias que sublinham a compaixão e o altruísmo. Consequentemente, a maioria é de alinhamento bom. Abjuradores de alinhamento maligno muitas vezes são bajuladores de um guerreiro maligno intimidador, ou servem a um mago mais poderoso de outra escola. Ajuradores tendem a ser ponderados, ordenados e de natureza gentil e fala mansa, geralmente saindo do caminho para não atrair atenção.

O estudo da abjuração exige uma personalidade deliberada e meticulosa que geralmente favorece indivíduos com tendência Leal. Como essa escola muitas vezes se concentra em limitar a capacidade alheia de causar mal, muitos de seus praticantes revelam a inclinação de percorrer a trilha da moralidade pelo caminho do bem. Ao mesmo tempo, a eficiência implacável da abjuração empregada como uma arma contra outros conjuradores significa que muitos magos são atraídos para essa escola por sonhos de poder pessoal que rapidamente ofuscam as



filosofias leais e benevolentes de seus colegas.

Embora os abjuradores costumem ser aventureiros relutantes, os de tendência bondosa às vezes adotam essa vida para desfazer o mal que a magia frequentemente provoca. Os abjuradores bons e os neutros tendem a ocupar posições onde possam impedir os demais de vitimar as pessoas incapazes de se defender. Os abjuradores malignos costumam ser encontrados como capatazes ou conselheiros de elite de senhores do mal, vendendo suas valiosas habilidades a quem oferecer o melhor preço.

Os abjuradores vivem cm qualquer lugar, mas a maioria prefere as cidades pequenas às maiores. Eles geralmente contam com a confiança e o respeito de seus vizinhos, e às vezes mostram-se dispostos a utilizar seus poderes em prol dos demais sem se preocupar com recompensas ou reconhecimento. Em decorrência de seus corações bondosos e espíritos generosos, abjuradores não tem grande estima por grande parte da sociedade em geral. Abjuradores comumente ganham a vida como guias, guarda-costas, comerciantes e professores.

De todos os magos, os abjuradores parecem ter os laços familiares mais fortes. Ajuradores se consolam com a segurança do casamento e muitas vezes escolhem seus companheiros em uma idade precoce, e a maioria tem dez ou mais filhos. Devido ao seu domínio de forças protetoras, abjuradores tendem a viver até a idade avançada, e não é incomum encontrar abjuradores estando bem em seus oitenta anos compondo grupos de aventureiros.

Esses magos especialistas se concentram em feitiços de defesa e são relutantes em usar a magia para ataques. Eles são quietos e de fala mansa e gastando muito do seu tempo em meditação e contemplação.

Personalidade: Abjuradores sempre estão prontos para resolver problemas, e eles tentam estar prontos para qualquer situação que possa surgir, podendo apresentar alguns ou todos os traços de personalidade a seguir:

O mago sempre quer dar a ultima palavra em qualquer argumentação ou discussão

O mago é importunado por forças externas (pessoas, acontecimentos, o clima) interferindo em sua vida pessoal ou objetivos.

O mago valoriza sua segurança acima de todas as outras preocupações.

O mago abomina a ostentação (seja da magia ou de qualquer outra coisa).

Escolas Proibidas: Como um abjurador, um personagem pode se dar ao luxo de desistir da escola da ilusão. Embora essa escola ofereça muitas defesas úteis, ele vai preferir as proteções reais da abjuração do que as farsas da ilusão. Alem disso tanto o encantamento quanto a necromancia representam perdas aceitáveis para um abjurador. Elas oferecem apenas uma gama limitada de inimigos ou circunstancias, o que é contrário a atitude de um abjurador típico.

Habilidades: Mestres da magia de proteção, abjuradores podem ocupar muitos papéis em uma campanha, como guarda-costas, mago guerreiro e aventureiro. Apesar de carecer de opções ofensivas, a escola de abjuração oferece alguns dos mais eficazes feitiços de combate do jogo. Um evocador ou transmutador podem ter mais facilidade em derrubar grandes grupos, mas um abjurador tem maior probabilidade de fazer a si e seus aliados saírem vivos de uma luta.

Em uma campanha com alto grau de intrigas e maquinações políticas, as capacidades de proteção de um abjurador podem oferecer proteção tanto de inimigos óbvios quanto inesperados, e grupos rivais de abjradores, todos com poderes ligeiramente diferentes poderiam disputar o destaque entre os planos de cada nação e suas cortes. Em campanhas focadas pesadamente em combates, Cidades estado poderiam empregar especialistas em abjuração para se proteger contra a magia de seus rivais em batalha, e em toda a campanha, os aventureiros podem vir a contar com as habilidades de um abjurador para proteger dos perigos de uma masmorra ou de locais selvagens.

Conjuração



O plano material é nada além de uma encruzilhada pequena e sem importância no cosmos. Tudo o que existe nesse mundo físico é um mero reflexo das verdades icônicas personificadas pelos mundos invisíveis ao seu redor.

Uma magia de conjuração cria ou convoca ou objeto ou criatura real. O efeito pode aparecer na mão do mago, chegar de outro plano de existência, ou tomar forma na sua frente.

Especialistas nessa escola chamam a si mesmos de invocadores, e são adeptos da filosofia de que um pássaro na mão vale mais do que dois voando.

Os críticos da escola da conjuração ridicularizam essa disciplina definitivamente como roubo e escravização, mas invocadores sentem que os objetos se materializam e as criaturas invocadas são compostas de energia latente aguardando para tomar a forma de sua vontade. Eles gostam de imaginar que através de magias, eles tomam o controle da matéria fundamental da realidade.

Invocadores acreditam que seus feitiços vêm da energia que sobrou da criação do universo. Dessa forma, suas magias não roubam do mundo a sua volta, mas ao invés disso chamam para si uma força cada vez maior de criação que gera vida por onde passa. Aqueles que se opõem a essa teoria acusam os invocadores de enfraquecerem o tecido da realidade, lentamente escoando matéria imperceptível para seus feitiços.

Esses magos são intensos e determinados, desejando nada mais do que dominar sua arte escolhida. Eles estão entre os mais agressivos e confiantes de todos os magos. Eles não temem a batalha, olhando para ela como uma oportunidade para desencadear poderes impressionantes sobre um inimigo desavisado. Muitos dos feitiços arcanos mais famosos, como mísseis mágicos e bola de fogo pertencem a esta escola.

Filosoficamente, invocadores estão em oposição com a escola de evocação, que se concentra em criar algo do nada. Invocadores vêem os feitiços de evocação como superficiais e desprovidos de possibilidades, uma vez que lhes falta substância significativa. Outros invocadores consideram feitiços de encantamento muito limitados e pouco confiáveis para uso continuo. Da mesma forma, invocadores consideram feitiços de ilusão como de mau gosto, preferindo trabalhar apenas com aquilo que é real.

Seguros, decididos e dogmáticos, os invocadores muitas vezes podem parecer indolentes e despreocupados com as dificuldades dos demais, e raramente estão dispostos a pensar numa saída para qualquer obstáculo que possa ser simplesmente massacrado pela aplicação correta do poder da invocação. Devido ao grande controle que exercem sobre tantas criaturas extra-planares poderosas, a maioria dos invocadores encara as demais escolas de magia com desdém – ilusão e adivinhação são triviais, transmutação e evocação inconsequentes, abjuração e encantamento fracas demais, e necromancia é repulsiva (possivelmente porque, de todas as escolas, é a única capaz de desafiar a percepção que o invocador possui de seu próprio poder).

Conjuradores tendem a confiar em criaturas invocadas para realizar tarefas difíceis por eles, portanto, muitos deles ficam com a constituição física debilitada com o passar dos anos. Muitos os consideram conjudaradores totalmente preguiçosos.

Os invocadores devem ser resolutos, decididos e um pouco imprudentes para obter sucesso em sua especialização, que é mais favorável a tendências caóticas, preferindo soluções rápidas e decisivas em vez de métodos mais lentos e deliberados de resolução de problemas. Assim como os necromantes, os invocadores não hesitam perante forças sombrias e poderosas, e a maioria raramente acredita poder se dar ao

luxo de manter padrões morais elevados (ou em outras palavras, bons). Por isso, eles geralmente preferem as tendências Má ou Neutra.

Conjuradores reconhecem a importância de manter o mal sob controle, e a maioria é de alinhamento bom. No entanto, conjuradores malignos florescem, particularmente aqueles que mantêm contato com entidades malignas convocadas de outros planos de existência.

Os invocadores participam de aventuras quando os prospectos de encontrar poder e riqueza fáceis parecem superar os riscos e o esforço necessário. Eles podem ser companheiros complicados, que dão livre vazão às suas opiniões e têm pouca paciência com as ideias dos que consideram inferiores. É necessário um líder de competência comprovada e força inflexível para conquistar o respeito de um invocador. Num grupo de aventureiros, os invocadores preferem a ação à discussão, e tendem a encarar os ataques rápidos e avassaladores como o primeiro passo em qualquer encontro bem sucedido.

A maioria dos invocadores prefere residir em áreas isoladas, de fronteira ou desabitadas, tanto por causa de seu desinteresse em se associar com aqueles que consideram seus inferiores (ou seja, a maioria das pessoas) quanto como uma forma de praticar os aspectos mais perigosos de sua arte sem se preocupar com vizinhos reclamando (ou sendo devorados). A maioria considera crianças um incômodo, e por isso os poucos conjuradores que se casam normalmente permanecem sem filhos por opção. Além de pesquisas mágicas, os invocadores evitam todas as atividades que normalmente constituiriam uma carreira ou ocupação, e quando suas finanças estão em mau estado, costumam simplesmente invocar criaturas para buscar tesouros.

Personalidade: Invocadores comandam o mundo a sua volta, confiando apenas em ferramentas que eles possam tocar e sentir o gosto ou o cheiro. Um invocador pode apresentar alguns ou todos os traços de personalidade a seguir.

O mago está naturalmente autoritário, dizendo as pessoas o que fazer para ganhar o seu respeito.

O mago está sempre ocupado para com seus companheiros.

O mago tem pouca paciência com pessoas incultas ou ignorantes que discordam de suas idéias.

O mago prefere a companhia de suas criaturas convocadas do que seus amigos.

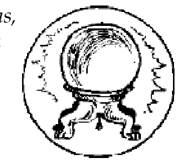
Escolas Proibidas: Um invocador não terá dificuldade em desistir da escola de encantamento. Eles preferem convocar criaturas que possam confiar totalmente ao invés de ter que iludir quem deve ser manipulado. Ilusão e transmutação são vistas igualmente como um desperdício de tempo, quando uma criatura ou objeto real podem facilmente cumprir a mesma finalidade. Graças ao poder ofensivo fornecido pela sua especialidade, o mago ainda pode se dar ao luxo de desistir do "bang" dos feitiços de evocação.

Habilidades: Uma das escolas mais versáteis da magia, a conjuração oferece aos seus discípulos uma solução eficaz para praticamente qualquer tarefa: simplesmente invocar um monstro apropriado e deixá-lo resolver o problema. Em combate, invocadores de alto nível lutam atrás de ondas e ondas de seres convocados, e na maior parte da batalha apenas direcionam seus aliados convocados para o conflito. Além de poder vangloriar-se desses poderes voltados à conjuração, a invocação fornece magias de combate eficazes e acesso a magia teletransporte.

Apesar de praticamente qualquer campanha poder se beneficiar com grupos rivais de invocadores servindo a diversos objetivos. Invocadores são particularmente eficazes em campanhas de combate pesado. Campanhas que apresentam uma grande quantidade de viagens de longa distancia entre os planos também se beneficiam, incluindo diversos grupos de invocadores, pois sua especialidade facilita as viagens e encoraja uma compreensão mais aprofundada dos Planos Exteriores.

Características: Uma criatura (ou objeto) gerada ou teletransportada por meio de uma magia de conjuração não poderá surgir dentro de outra criatura, objeto ou flutuando no espaço. São necessários um local aberto e uma superfície capaz de suportá-la. A criatura ou objeto surge dentro da área de alcance da magia, mas não precisa continuar limitada a essa área.

Adivinhação



A história é repleta de oportunidades desperdiçadas, tragédias pessoais e derrotas avassaladoras que poderiam ser facilmente evitadas por uma simples informação capaz de mudar o curso de vidas e de mundos inteiros. O conhecimento é poder, e aqueles que conhecem tudo detém o poder supremo.

Uma magia de adivinhação detecta e revela informações sigilosas. O efeito poderia revelar armadilhas escondidas, expor mentiras bem contadas ou frustrar os planos do inimigo.

Especialistas nessa escola chamam a si de Adivinhadores, e aderem a filosofia de que deve-se conhecer todos os jogadores da mesa para ganhar O Jogo. Aqueles que se opõem a escola de adivinhação argumentam que seus ensinamentos são Voyeurismo e reclamam da perda de privacidade, mas os adivinhos afirmam que as pessoas que protestam mais alto geralmente têm mais a esconder. Adivinhos vêem a si mesmos como seguidores da verdade, mesmo quando guardam os segredos mais poderosos para si.

De certa forma, especialistas desta escola são os detetives e sábios entre os magos. Insaciavelmente curiosos, eles se juntam a grupos de aventureiros, principalmente buscando informações ou conhecimento inalcançáveis por outros métodos. Em investigações eles preferem ser deixados sozinhos para refletir sobre os resultados de sua mais recente pesquisa.

Adivinhadores sentem que sua existência se resume a busca interminável do conhecimento. Adivinhadores justificam o seu caminho de magia escolhido, afirmando que se todas as coisas do universo forem conhecidas, a magia da adivinhação deixa de existir. Os difamadores dessa teoria afirmam que os adivinhos são destrutivos para com a natureza da magia, pois quantos mais mistérios os adivinhos desvendam, menos a magia pode crescer no mundo.

Filosoficamente, adivinhos se colocam categoricamente contra a escola da abjuração, pois abjuradores são os mais bem sucedidos em bloquear suas magias. A escola da ilusão também é aborrecimento em sua busca para a verdade, muitas vezes iludindo seus esforços. Transmutação também pode ser problemática para os adivinhos, desde que disfarces mágicos podem enganar até mesmo os videntes mais qualificados.

Os adivinhadores talvez sejam os mais sábios dos magos. Como os abjuradores, costumam ser cuidadosos e deliberados, e fazem questão de utilizar todos os preparativos e precauções possíveis antes de embarcar num curso de ação arriscado. Suas investigações sobre o mundo ao seu redor e sua leitura dos acontecimentos do passado e do futuro os capacitam com uma boa base de conhecimento e discernimento, rivalizado apenas pelos estudiosos mais doutos.

Para o adivinhador, contudo, o melhor preparativo possível é escolher o curso de ação que evita completamente o conflito e o perigo. Apesar de não serem covardes (ou pelo menos nem todos), poucos arremeteriam ao combate antes de exaurir todas as demais opções. Os adivinhadores são estudiosos não apenas dos princípios arcanos das magias e do conhecimento místico, mas também dos mecanismos da natureza, das artes e das ciências, e até mesmo do comportamento humano. Poucas pessoas são melhores juízes de caráter do que os adivinhadores.

Adivinhadores tendem a ser cautelosos e deliberados em suas ações. Pelo fato de suas adivinhações lhes ter ensinado que os homens são

propensos a esconder seus verdadeiros sentimentos e motivações, muitos adivinhadores são suspeitos e desconfiados, às vezes ao ponto do cinismo. Esses adivinhos que permitem desconfiança e cinismo para oprimi-los tendem a ser de alinhamento maligno. Aqueles que aceitam caráter ambíguo do homem como parte da ordem natural tendem a ser de alinhamento neutro. Aqueles que mantêm a fé na bondade inata do homem tendem a ser de alinhamento bom.

Além de serem racionais e cuidadosos em seus procedimentos, os adivinhadores apreciam a qualidade e a objetividade. Uma mente fechada a qualquer possibilidade (independente de quão remota ou desagradável) poderia revelar-se igualmente impermeável à verdade, pois nem sempre ela é simples ou agradável. Portanto, os adivinhadores se inclinam fortemente às tendências neutras, e geralmente preferem a ordem ao caos. Os adivinhadores bondosos utilizam seus poderes para antecipar e impedir que os outros sejam prejudicados; os maus usam o conhecimento que acumulam em proveito próprio.

Os adivinhadores não são predispostos à vida de aventureiros, e muitos só aceitam essa carreira com relutância. Eles não são combatentes naturais, na verdade, a eles falta destreza física, sendo atraídos para adivinhação mais do que qualquer outra especialidade. Contudo, graças à sua capacidade de julgamento, sua astúcia e sensatez, tornam-se adições valiosas a qualquer grupo. No combate, contudo, eles costumam hesitar, pois conhecem em demasia as consequências de uma escolha incorreta quando o risco é de vida ou morte.

No fundo, os adivinhadores são solitários, e não fazem amigos íntimos com facilidade. Eles raramente formam grandes famílias. Adivinhadores de alinhamento bom geralmente guardam nenhum ressentimento contra outras pessoas e, geralmente, vão ajudar quando lhes for solicitado. Ainda assim, eles preferem viver sozinhos em áreas remotas onde podem realizar a sua pesquisa e investigação sem interrupções. Torres de pedra na lateral de um penhasco ou sobre altos montes são ideais para residências de adivinhadores. Mesmo os que residem nas grandes cidades tendem a se manter altivos e afastados de seus vizinhos, evitando as interações do presente para estudar melhor o passado e o futuro. Embora demonstrem pouco interesse em bens materiais, os adivinhadores costumam sustentar suas despesas de pesquisa e subsistência cobrando por seus serviços como videntes, oráculos e para encontrar pessoas e objetos perdidos.

Personalidade: Adivinhadores são criaturas intensamente curiosas que são levadas a aprender tudo sobre a sua volta. Como adivinho, um personagem pode apresentar alguns ou todos os seguintes traços de personalidade

O mago é um bom ouvinte, com uma mente mito analítica.

O mago esta sempre silenciosamente julgando todos a sua volta, tomando nota de suas falhas e vulnerabilidades.



O mago não gosta de se colocar em situações a menos que tenha tempo suficiente para formular um plano.

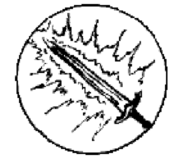
O mago vê conspirações em toda a parte, até onde elas não existem.

Escolas Proibidas: Como um adivinho, o adivinhador só precisa selecionar uma escola de magia proibida. Necromancia tem pouco interesse a eles, uma vez que os mortos mantêm alguns segredos. Abjuração representa sua sombra filosófica, mas anseiam por essa proficiência mesmo que obscureçam seus esforços. Encontram-se indiferentes em desistir da escola da ilusão ao invés de bloqueá-la (o que proclama que algo está sendo escondido).

Habilidades: Seguidores do conhecimento, guardiões da sabedoria e mestres da espionagem, adivinhadores talvez sejam os magos mais subestimados. Por isso eles devem apenas ter o acesso restringido de uma das outras escolas de magia, sendo dessa forma os magos mais versáteis. Mais que qualquer outro mago, especialistas adivinhadores têm a excelência na captação de informações, e um grupo de aventureiros que inclui um adivinhador é mais provável que estejam mais bem preparados para uma aventura.

Muitas campanhas se beneficiam com mais de um tipo de especialista em adivinhação, e os adivinhos podem ser as peças importantes em qualquer jogo que gira em torno da coleta de informações. Campanhas que sigam um estilo de aventura de investigação com grande mistério, temas de profecias e oráculos, ou grandes quantidades de interação social e espionagem de todos os tipos são excelentes para as habilidades de um adivinhador. Em campanha, uma maneira simples de adicionar mais variedade é fazer com que cada grupo distinto de especialistas sejam peritos num tipo diferente de adivinhação. Em termos de jogo, essa divergência é representada alterando os componentes materiais para algumas magias de adivinhação. Por exemplo, um grupo de adivinhos pode favorecer a osteomancia e exigir uma coleção de ossos para usar como componentes de suas magias.

Encantamento



A mente é o poder supremo. Qualquer idiota consegue enfrentar seus inimigos fisicamente, mas detê-los pela mera força de vontade – ou transformar um inimigo odioso num aliado leal – é a mais pura e mais sutilmente eficaz manifestação de potência arcana.

Feitiços de encantamento focam em enganar a mente. Eles efetivamente manipulam as emoções, percepções, e até mesmo pensamentos, penetrando nas partes mais vulneráveis de uma criatura.

Especialistas nessa escola chamam a si mesmos de encantadores, e pregam a filosofia de que as mais valorosas amizades são aquelas que você mesmo cria. Aqueles que não gostam da escola do encantamento rejeitam suas formas como sendo uma perversão do livre arbítrio, mas os encantadores geralmente os conquistam, fazendo aqueles que os conheciam antes fiquem surpresos com sua sincera mudança de opinião. Para um mago, controlar as ações de outra criatura, influenciar alguém em particular, é semelhante a orientar pelo destino.

Encantadores entende que o domínio mental é a melhor forma de poder mágico. Eles sabem que sua área de influencia não mudará as coisas do dia para a noite, mas poderá alterar o curso da historia, sendo algo muito mais duradouro. Aqueles que forem fortes o suficiente para resistir a coerção mental poderão alegar uma corrupção social que um encantador semeia em uma comunidade. O mago alegremente concorda, e ao mesmo tempo manipula a política para garantir sua posição de influencia.

Esses magos carismáticos têm um talento especial para se dar bem com as pessoas. Assim como ilusionistas, eles são especialistas em convencer outras pessoas a fazer coisas para eles, mas encantadores usam seu charme, personalidade cativante e conhecimento das motivações das outras pessoas para alcançar seus objetivos.

Filosoficamente, encantadores opõem-se a escola da evocação. A natureza brutal dos seus feitiços vai de encontro com a ideia das magias mais sutis. Sendo que encantadores procuram não serem notados facilmente, necromancia é sumariamente rejeitada devido ao estigma que atrai. Finalmente a conjuração tem pouca serventia para o mago, que prefere comandar criaturas influenciadas em vez de soldados sem mente.

Carismáticos, sensíveis e passionais, os encantadores costumam ser bem apessoados e atraentes, e gostam das belas artes e de boas conversas. Até mesmo o mais maligno dos encantadores pode ser um indivíduo fascinante — confiante, seguro, e capaz de deslumbrar os demais com sua boa educação e belas palavras antes mesmo de proferir as primeiras sílabas de uma magia de enfeitiçar. Outros encantadores são distantes e analíticos, e se consideram estudiosos frios e racionais do único assunto digno de interesse — a mente.

Eles acreditam na santidade da vida e compartilhar o amor do druida pela natureza. A maioria dos encantadores se vê como protetores do desamparado e defensores dos fracos, mas há alguns que veem a sua mestria de encantamento mágico como prova de sua ascensão inevitável no mundo. Notadamente, há um amplo número de bons e maus encantadores, mas a maioria é neutra.

Os encantadores têm pouca predileção por tendências especificas, embora sua crença de que a força de vontade individual seja o maior poder do universo faz com que tenham uma ligeira propensão para o caos em vez da ordem. Os encantadores malignos acreditam que os indivíduos desprovidos da capacidade de superar ou resistir a força da mente merecem se tornar servos desse poder, e só existem para serem comandados por aqueles capazes de fazê-lo. Os encantadores bondosos adotam o ponto de vista de que raramente é correto impor sua vontade aos demais, mas isso é preferível a matá-los. Um encantador bom só priva seus inimigos do livre-arbítrio enquanto for necessário, e quando chega a hora, muitas vezes faz o possível para devolver o alvo ao seu estado normal evitando que ele seja punido como um traidor por seus companheiros ou compatriotas.

Os encantadores costumam ser a voz da razão em um grupo de aventureiros; eles encaram o combate físico como último recurso e se esforçam para encontrar opções e soluções aos problemas que poderiam passar despercebidas para seus companheiros. Excelentes no trabalho de equipe, negociadores astutos e excepcionais pechinchadores, os encantadores apreciam frequentar, ou viver, em cidades grandes onde podem encontrar facilmente muitas mentes para estudar (ou manipular) com impunidade. Não é incomum para um encantador adquirir dezenas de amigos íntimos. Embora profundamente românticos, encantadores muitas vezes se casam quando são mais velhos, já que estão relutantes em estabelecer-se com apenas uma pessoa.

Personalidade: Encantadores são personagens de sutileza que tem um ar de superioridade sobre si. Como um encantador, um personagem pode apresentar alguns ou todos os seguintes traços de personalidade.

O mago é um pacifista que desarma encontros violentos, preferindo ficar acima deles.

O mago está feliz em trabalhar nos bastidores onde ninguém suspeita de seus planos.

O mago evita ostentar seus poderes, mas os utiliza com muita confiança e calma.

O mago ama os conflitos de todas as formas e semeia o caos sempre que possível.

Escolas Proibidas: Como um encantador, desistir da escola da necromancia é quase uma conclusão inevitável, pois lhe falta a capacidade de afetar os mortos-vivos. Evocação serve a um propósito quando se está ativamente envolvido em batalhas mágicas, no entanto encantadores iludem um evocador para fazer esse trabalho para eles. Embora conjuração ofereça legiões de criaturas convocadas, encantadores preferem seus próprios peões.

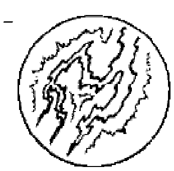
Habilidades: Sedutor, intrigante, enganador, pacifista: um encantador pode ser tudo isso e muito mais. Como praticante de uma das escolas de magia mais sutis, um encantador talvez pudesse seduzir um guarda para abrir um portão bem defendido que cinqüenta guerreiros não poderiam tomar pela força. Encantadores de alinhamento bom usam seus poderes para procurar a verdade e encorajar outros para o caminho do bem, enquanto seus homólogos malignos dobram a mente dos outros ao seu bel prazer para conseguir poder pessoal o mais rápido possível.

Campanhas que apresentam uma grande quantidade de cenários sociais, intrigas políticas, ou investigação beneficiam-se enormemente com a inclusão de um encantador. Esses encantadores hábeis na manipulação de outros são capazes de ocultar suas próprias identidades, fazendo excelentes vilões e manipuladores, ou mesmo investigadores hábeis em usar a magia para trazer a tona a verdade de seus adversários.

Jogadores e mestres também devem considerar as ramificações que o encantamento e efeitos similares têm sobre o cenário de campanha. Conjurar Enfeitiçar Pessoa é legalmente permitido? Um personagem é legalmente responsável por ações desempenhadas enquanto encantado? Será que a maioria dos habitantes da campanha sabe que os efeitos do encantamento existem? Existem remédios populares que supostamente fornecem proteção contra os efeitos de encantamentos? Será que eles realmente funcionam? Ter respostas para essas questões não somente contribui para a coerência do Jogo, mas também esclarece e destaca o papel do encantador.

Evocação

O universo é fruto da interação de forças impessoais – algumas espirituais, algumas políticas, outras morais, outros ainda elementais, e a natureza de algumas delas ainda está por ser revelada. Sob a superfície do que é simplesmente físico, há energias fundamentais que constituem a verdadeira natureza das coisas.



Um feitiço de evocação cria um efeito que atravessa o ar. O efeito poderia cegar seus alvos com uma luz ardente, cobri-los com fogo, explodi-los ou acertá-los com uma corrente elétrica.

Especialistas nessa escola chamam a si de evocadores e são adeptos da filosofia de que a melhor defesa é bater mais forte. Aqueles que se opõe a escola da invocação citam os danos colaterais desses feitiços, mas evocadores rapidamente asseguram a qualquer interessado que suas palavras mágicas são ou cuidadosamente cronometradas ou totalmente precisas. Na verdade evocadores são em sua maioria fatalistas em dar atenção para a força bruta de seu poder mágico ilimitado, alheios ao perigo inerente.

Evocadores veem sua escola como sendo extremamente necessária para concentrar a magia de seu estado mais volátil e turbulento. A pura energia mágica se deixada desenfreada, traria um dano muito maior para o mundo se os evocadores não colocassem rédeas de como liberá-las em quantidades controladas. Aqueles que se opõem a essa escola recusam essa teoria, acreditando que evocadores contribuem para diminuir o estado de caos da magia primordial, e dessa forma desestabilizam a magia para todos os conjuradores.

Os especialistas dessa escola preferem deixar que outros façam o trabalho sujo e estão aptos a invocar um monstro para lutar por eles. Esta completa dependência dos asseclas que estão sob seu controle cria entre

alguns conjuradores a tendência de ser um pouco autoritária e a dar ordens a seus companheiros como se fossem servos conjurados. Naturalmente, este tipo de comportamento tem dado a escola uma má fama que não é completamente merecida.

Filosoficamente, evocadores se opõem a escola da conjuração, uma vez que essa escola se concentra na criação de efeitos duradouros ou tangíveis. Evocadores são focados na realidade vendo os ilusionistas como limitados em sua própria perspectiva, perdendo a riqueza das oportunidades que a evocação cria. Por extensão, a escola do encantamento autoriza que um toque mais delicado seja perdido pelos evocadores. A magia da abjuração tenta se proteger contra os feitiços de evocação, mas geralmente é considerada apenas como mais um obstáculo a ser superado.

A escola da evocação atrai os magos de mentalidade mais séria, intensa e determinada, devotados à maestria de sua arte à exclusão de praticamente tudo o mais. Notavelmente ascéticos em seus hábitos pessoais, os evocadores preferem ambientes rústicos, vestes e alimentação simples, ignorando superfulos e luxo como distrações que amortecem a percepção do mundo real. Quanto à personalidade, os evocadores são decididos, diretos e muitas vezes teimosos. Os bons percebem o mal como uma força desequilibradora que deve ser enfrentada, enquanto os neutros e maus costumam ser implacáveis, e encaram as provações e dificuldades dos mortais como resultados superficiais do funcionamento de um mundo maior e invisível.

Invocadores de alinhamento bom dedicam-se a usar suas habilidades para promover o bem e eliminar o mal, dispostos a sacrificar a própria vida, se necessário. Para invocadores malignos, a magia de invocação é a chave para sua ascensão, pois para eles o bem é uma fraqueza e o mal é a força. Sendo que os especialistas desta escola são homens e mulheres de filosofias radicais, invocadores de alinhamento neutro são raros.

Os evocadores bondosos tornam-se aventureiros em resposta às correntes e forças que percebem pelo mundo, procurando combater o mal onde e quando ele surgir. Os malignos não se contentam em reagir as forças universais ao seu redor, e tentam manipulá-las, alterando seu fluxo através de suas ações. Qualquer que seja sua tendência, os evocadores são líderes naturais – destemidos, inspiradores e autoritários. Entre os magos, sua coragem no campo de batalha é inigualável.

Os evocadores preferem residências tranquilas e simples, e raramente vivem em grandes concentrações de pessoas. Uma vez que são introspectivos, de fala mansa e emocionalmente distantes, evocadores raramente estabelecem fortes relações pessoais. Vários deles são eremitas, e preferem viver em lugares selvagens, rústicos e inóspitos. As pessoas normais costumam deixar os evocadores em paz, pois temem seu poder e o perigo que sua reputação sugere – coisa que a maioria deles não se importa em desencorajar. Eles evitam as posses materiais, precisando apenas de fundos suficientes para financiar suas pesquisas. Eles principalmente ganham dinheiro como professores, embora, ocasionalmente, sejam membros de grupos de aventureiros, a fim de encontrar tesouros.

Personalidade: Evocadores tendem a ser removedores de obstáculos abordando as coisas de uma maneira bruta. Como evocador, um personagem pode apresentar alguns ou todos os seguintes traços de personalidade.

O mago é enérgico e tem uma capacidade de concentração muito pequena.

O mago é honesto, franco, falando abertamente quando se expressa.

O mago prefere se lançar em situações desconhecidas ao invés de fazer planos.

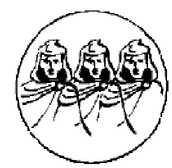
O mago vê conflito onde ele não existe, procurando constantemente por uma luta.

Escolas Proibidas: Como um evocador, um mago geralmente aliena-se da escola da conjuração, pois as criaturas convocadas só ficam no caminho de seus feitiços favoritos. Encantamentos tem pouco apelo, uma vez que uma criatura encantada pode fazer uma empreitada menos eficiente do que fazê-lo sozinho. Magias de ilusão, enquanto são capazes de criar efeitos dramáticos, exigem mais atenção do que um evocador esta disposto desperdiçar, principalmente quando feitiços de torrentes de fogo podem salvar o dia.

Habilidades: Mestres do poder bruto e da energia mágica, evocadores podem virar a maré de uma batalha com um único feitiço poderoso, nivelando grupos de inimigos mais rápido que qualquer outro praticante de magia. Enquanto a maioria dos magos se foca na cuidadosa preparação e proteção de feitiços para sobreviver a encontros combativos, evocadores simplesmente detonam com poderosos ataques de energia. Suas prodigiosas capacidades ofensivas garantem que evocadores tornem-se o centro dos planos de combate dos aventureiros.

Campanhas que incluem um grande número de magos aliados a diferentes nações são particularmente adequadas para evocadores. Uma vez que cada nação desenvolve seus próprios evocadores para servir no campo de batalha. Grupos de evocadores militares marcham em conjunto para mudar a maré de forma que grupos mais convencionais não o fariam. Alem disso, temas que incluem energia primordial em sua forma bruta, ou extremas condições elementais podem ajudar a introdução de um evocador. Evocadores nesses tipos de campanhas podem explorar a essência primordial da magia, lutando para mobilizar suas energias em novos e únicos caminhos.

Ilusão



O universo está inteiramente na mente que o percebe, e a sensação é a primeira e a única realidade. Se uma árvore cai na floresta sem que alguma criatura a escute, não existe árvore.

Um feitiço de ilusão cria uma falsa impressão daquilo que o alvo esta sentindo. O efeito poderia ocultar sua presença, convocar o maior medo de um alvo, ou manifestar uma visão limitada apenas pela criatividade do mago.

Especialistas nessa escola são chamados de Ilusionistas, e aderem a filosofia de que a realidade é apenas aquilo que você faz dela. Críticos da escola do ilusionismo alegam que os feitiços está erodindo o senso de estabilidade de certos locais, usando fumaça e espelhos para incitar o caos e a perda do senso de direção, mas ilusionistas mantém estáveis locais que nunca realmente existiram. Eles acreditam que a realidade é definida por meio de observação e se concentram em mudar a percepção individual como uma forma suprema de poder.

Ilusionistas veem a realidade como sendo um estado de flutuação imperceptível, mudando constantemente com base no inconsciente de todos os seres sencientes percebem o mundo. Ilusionistas afirmam que podem modificar esta realidade flutuante, e por isso podem mudar o mundo em um nível subconsciente profundo. Desmistificadores dessa teoria replicam que ilusionistas são um tanto loucos ou apenas enganam as pessoas, desde que as ilusões que não se possa ver por meios normais sejam inofensivas.

Esta é a escola de magia mais conhecida entre as especializações, atraindo muitos personagens ágeis e sagazes. A fascinação com as aparências e um profundo conhecimento de como manipular e enganar as pessoas permite que o ilusionista dê aos outros a impressão de ser mais poderoso do que realmente é – que é exatamente o que o ilusionista quer. Ilusionistas não se dão bem com os adivinhos, os considerando meros fantasmas de suas fraudes e trapaças, mas outros apreciam a inteligência e talento com que aplicam os seus feitiços.

Filosoficamente, a escola da ilusão está em conflito com a abjuração, uma vez que a abjuração nega a capacidade de confundir a mente. Conjuração representa o direto oposto da ilusão, manifestando aquilo

que é real e sólido no mundo, ao contrario do que o ilusionista tenta ser. Da mesma forma, a evocação cria efeitos que são inegavelmente sentidos por todos, independente da mente reconhecê-los (afinal é muito difícil ignorar o dano físico).

Os ilusionistas tendem a ser vistosos, extrovertidos e seguros, e muitos exibem uma veia hedonista que pode levar a práticas cruéis e sombrias em busca de percepções raras e inusitadas. Notavelmente criativos, os ilusionistas apreciam a arte, a literatura, a poesia e a música, e muitos são artistas habilidosos. Embora sua aptidão pelos estudos seja tão grande quanto a de qualquer outro especialista, os ilusionistas dedicam menos tempo à pesquisa que os demais, abdicando do isolamento do laboratório pela companhia de pessoas e pela constante emoção de manipular os poderes da sensação.

Os ilusionistas possuem raciocínio rápido, mas não costumam refletir profundamente. De natureza pragmática, eles aceitam a transitoriedade de tudo, e só enxergam futilidade nos atos daqueles que dedicam suas vidas a desenvolver filosofias gerais sobre a existência e o significado das coisas. Os ilusionistas não têm propensões pronunciadas a tendências específicas. Embora os ilusionistas bondosos partilhem seus impulsos criativos para o benefício dos demais, os malignos às vezes levam sua visão de mundo a extremos sinistros – os seres ao seu redor parecem brinquedos e ferramentas insubstanciais que podem ser manipuladas ou destruídas como qualquer outra ideia ou sombra. Ilusionistas tendem a ser desde alinhamentos bons e neutros, até inclinados para o mal usualmente optando pela especialização que entendem ser a mais poderosa.

A personalidade vigorosa e a mente aguçada de um ilusionista o tornam uma escolha adequada tanto para líder quanto para estrategista e braço-direito de um grupo de aventureiros. Assim como os encantadores, os ilusionistas sabem que sua arte requer uma audiência, e eles apreciam o movimento e a agitação da vida urbana, geralmente mantendo residências elegantes mobiliadas em cidades grandes e sofisticadas. Eles geralmente têm uma série de amigos e conhecidos, e são cônjuges fiéis e amorosos. Ilusionistas ganham a vida como animadores, artistas, mercenários, professores e lojistas.

Personalidade: Ilusionistas são pessoas altamente imaginativas que emocionam os outros com as trapaças mágicas que criam. Ilusionistas podem apresentar alguns ou todos os traços de personalidade seguintes.

O mago é extremamente curioso sobre os medos das pessoas e faz questões inconvenientes sobre o que as assusta.

O mago é muito fechado e nunca fala de si mesmo, usando suas ilusões como uma mascara ou véu sobre a sua personalidade.

O mago se considera superior a todos a quem suas ilusões podem enganar facilmente.

O mago considera suas ilusões como sendo mais reais que o mundo a sua volta.

Escolas Proibidas: Sendo um ilusionista, transmutação é uma escolha provável como uma de suas escolas proibidas, isso pela ilusão poder trabalhar bem em servir aos mesmos objetivos de uma transformação real. Necromancia talvez seja a próxima escolha lógica, já que as escolas têm alguns efeitos coincidentes em assustar seu alvo. Conjuração também pode ser escolhida, embora, algumas vezes ilusionistas combinam objetos e criaturas reais com projeções para confundir ao máximo.

Habilidades: Ilusionistas controlam o ambiente através de distorção e falácias, enganando a percepção dos outros. Para alguns suas habilidades parecem ser efêmeras, pois apenas distorcem e disfarçam não efetuando a verdadeira mudança, mas aqueles afetados por magias de um ilusionista tem maior conhecimento e entendem que seus próprios sentidos podem ser usados contra eles a qualquer momento.

Campanhas que tratam de farsas ou que tenham um alto nível de interação social, um numero considerável de aventuras misteriosas ou simplesmente jogadores suspeitos, podem se beneficiar com a introdução de um ilusionista. Campanhas com vários tipos de ilusionistas poderiam dar a cada grupo uma distinção maior, fazendo com que cada grupo comande um subgrupo especifico de magias de ilusão.

Necromancia



A vida e a morte são uma só, pois tudo o que vive um dia morrerá. A morte não é um final, mas sim um começo. A vida não passa de uma fração da existência eterna da morte, ela não passa de uma distração inútil do estudo e da compreensão da longa escuridão que virá.

Feitiços de necromancia mantém domínio sobre a vida e a morte. Seus efeitos podem drenar a energia para fora do corpo de seus adversários, exercer controle sobre os mortos-vivos, ou incutir medo paralisante na mente de uma criatura.

Especialistas desta escola são chamados de Necromantes, e adotam a filosofia de que nada se perde, tudo se transforma. Os opositores dessa escola condenam as praticas necromantes como repugnantes e desrespeitosas para com os mortos, mas necromantes defendem a sua arte se baseia na premissa que a morte leva muito pouco de seus corpos, os deixando para que possam ter um bom uso. Controlar esses corpos, no entanto, é secundário para controlar a vida.

Para um necromante a magia é baseada na idéia que a vida é um elemento essencial no universo, e que pode ser controlada e manipulada da mesma forma que matéria e energia. Necromantes acreditam que detêm as rédeas da vida, envolvendo-se com mortos-vivos. As pessoas que discutem a necessidade da escola da necromancia dizem que ela enfraquece as barreiras entre os reinos dos vivos e dos mortos, fazendo que um invada o outro a cada dia que passa.

Estes mestres da morte estão obcecados pela máxima dicotomia entre a vida e a morte, ficando sem tempo para sutilezas sociais. O necromante normalmente é calmo, imparcial, sem senso de humor ou qualquer senso mais agarrado a sensibilidade. Para eles, um corpo morto é simplesmente um componente material e eles esquecem como seu trabalho parece ser horrível pra os demais. Necromantes são bastante impopulares na maioria das sociedades, mas sua capacidade de criar e controlar mortos-vivos os torna muito poderosos.

Filosoficamente, a necromancia se opõe a escola do encantamento, que busca a supremacia da mente. Necromancia triunfa sobre a mente ao firmar domínio sobre a vida. Necromancia também vê pouca coisa em comum com a conjuração, enquanto invocadores devem criar seu próprio poder de convocação e similares, necromantes trabalham com aquilo que lhes esta a mão no momento.

Melancólicos, desprovidos de senso de humor e introvertidos, os necromantes exibem um fascínio pela vida e pela morte que beira a obsessão. Eles são tipicamente meditativos, sem senso de humor, e retraídos. Embora os conhecidos possam considerá-los como frios e hostis, aqueles que forjam amizades com os necromantes podem vir a encará-los como companheiros atenciosos, estóicos e leais. Contudo, a maioria dos necromantes prefere solidão à companhia, e até mesmo o mais confiável e valoroso entre eles terá propensão a acessos de melancolia sombria durante os quais questiona o valor da vida e de todos os seres vivos.

A exposição contínua às forças da morte e da pós-morte pode ter um efeito prejudicial sobre os magos que possuem até mesmo a menor das inclinações ao mal. Em consequência, os necromantes malignos são muito mais numerosos do que os bondosos. Os neutros são raros, já que ou eles possuem força de vontade suficiente para resistir à sedução das trevas ou eventualmente se rendem à sua corrupção. Os necromantes têm pouca tendência ao caos ou à ordem; embora a sensação de ordem

atraia suas naturezas clínicas e meticulosas, muitos não se importam em dar as costas às normas aceitas pela sociedade em busca de conhecimento e poder.

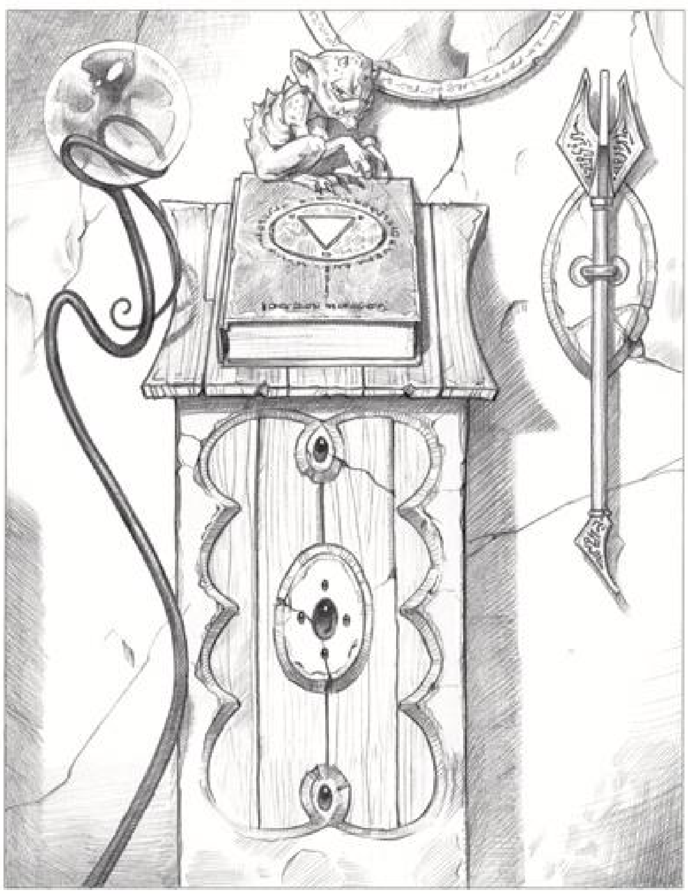
Fazer amizade com um necromante vai testar a paciência até mesmo do personagem mais compreensivo. Sendo que, necromantes preferem solidão a companhia, e silêncio à conversa, não é de admirar que poucos possuem cônjuges, o melhor companheiro para um necromante é outro necromante.

Apesar de sua reticência, a maioria dos necromantes de alinhamento bom são inabaláveis em sua determinação em combater e extinguir o mal, e vão se unir a indivíduos com ideias parecidas para realizar esse tipo de missão.

Embora os necromantes geralmente não sejam muito adequados a papéis de liderança, eles podem ser um acréscimo valioso a um grupo de aventureiros, tanto pelo formidável poder de que dispõem quanto pela familiaridade com as forças sombrias do mundo que os torna virtualmente imunes ao medo. Por outro lado, o necromante não gosta de seguir ordens por uma simples questão de cadeia de comando, e caso discordem da estratégia de seus companheiros, podem partir por conta própria a qualquer momento.

Os necromantes que não são aventureiros dedicam a maior parte do tempo à pesquisa e à literatura arcanas, e como possuem pouca necessidade da companhia de outros seres vivos, costumam residir longe das regiões civilizadas, estabelecendo suas residências em antigos castelos, cavernas profundas ou mesmo criptas abandonadas.

Necromantes raramente possuem profissões, embora ocasionalmente recebam dinheiro como professores e mercenários. Necromantes de nível alto simplesmente pedem à criaturas mortas-vivas que busquem por tesouro quando seus fundos estão em baixa.



Personalidade: Necromantes são personagens introspectivos com uma abordagem pragmática para com a morte. Como necromante, um mago pode apresentar alguns ou todos os seguintes traços de personalidade.

O mago é indiferente e insensível para com as emoções das pessoas sobre a morte.

O mago é esperançoso e paciente pela morte das pessoas, vendo seus corpos como material útil para suas magias.

O mago é obcecado com sua própria mortalidade e deseja tornar-se imune a morte.

O mago costuma chocar as pessoas quando discute ou compartilha seus pensamentos.

Escolas Proibidas: Como necromante, um mago esta inclinado a fazer da ilusão uma de suas escolas proibidas, dando valor a feitiços permanentes ao invés de truques mentais que podem ter descrentes em seu caminho. Conjuração em grande parte serve a um propósito redundante aos necromantes que invocam legiões de mortos vivos para servir as suas necessidades ao invés de convocar monstros. Encantamento também é uma boa escolha para escola proibida, sendo que necromantes raramente tem a necessidade de possuir servos vivos.

Habilidades: Envoltos em mistérios e castigados pela reputação de serem malignos, necromantes controlam energias perigosas que roubam a força dos vivos e concedem aos mortos-vivos. Os necromantes mais poderosos comandam perigosos servos mortos-vivos e ameaçam vilarejos, cidades, e algumas vezes reinos com todo o seu poder. Apesar de necromantes serem excelentes vilões e nêmeses para um grupo de aventureiros, necromantes de alinhamento neutro e bom que se vêem como pastores da vida e guardiões dos mortos também podem ser aliados valiosos.

Campanhas que incluam necromantes malignos ou grupos de mortos-vivos como antagonistas podem se beneficiar da inclusão de necromantes. Grupos rivais de necromantes podem ver certos tipos de mortos-vivos como o único e verdadeiro ou "puro" morto-vivo e todos os demais devem ser destruídos, com cada grupo discordando sobre qual é o correto. Outras facções ou grupos podem ter uma aversão aos mortos-vivos criados por qualquer um alem deles.

Transmutação



Como um reflexo dos processos maiores mediante os quais mundos são criados e novamente destruídos, toda a vida é mudança. Qualquer coisa que cesse de mudar, de crescer, de evoluir de seu estado anterior deixa de ser parte do mundo, e o poder supremo é aquele que manipula essas forças de transmutação.

Um feitiço de transmutação modifica a energia e a matéria. O efeito poderia alterar a forma de uma criatura, emular as qualidades físicas ou mentais, ou mudar a maneira pela qual algo interage com o mundo.

Especialistas nessa escola chamam a si de Transmutadores, e adotam a filosofia de que se a vida lhe da uma laranja, faça um suco. Opositores da escola alegam que a mudança que a transmutação alega trazer somente os deuses tem esse direito de mudar a criação, mas transmutadores sentem que se algo pode cumprir novas tarefas para servir a um propósito significativo, a quantidade de mudanças é irrelevante. Eles afirmam que qualquer obstáculo, não importa o quão difícil, pode ser removido mudando-o para algo inofensivo.

Transmutadores atribuem força e variedade as suas magias com uma crença de que todas as coisas no universo devem, inevitavelmente, mudar para outra. Eles apenas emitam-se a acelerar a dinâmica do curso evolutivo para atender as suas necessidades. Aqueles que ridicularizam

essa teoria a vêem como um disparate romântico, uma vez que a transmutação coloca uma tensão desnecessária sobre o universo, pois quando os objetos são continuamente modificados, novas e imprevisíveis aberrações começam a tomar a forma que assim desejarem.

Em sociedades mais tecnológicas esses especialistas provavelmente seriam cientistas ou inventores tornando-se os mestres na arte da mudança, transformando uma coisa em outra. Sua escola tem uma vasta gama de feitiços, o que lhes da maior flexibilidade do que qualquer outro especialista. Transmutadores gostam de usar magia, variando rapidamente em sua escolha diária. Eles raramente terminam um dia sem conjurar um de seus feitiços memorizados.

Filosoficamente, a transmutação se opõe a escola da conjuração. Ao invés de trabalhar em cima de matéria já existente, a conjuração cria ou convoca novos materiais. Evocação é semelhante nesse respeito, na medida de que ambas as escolas criam efeitos em vez de modificar o que já tem a mão. Necromancia e transmutação são escolas completamentares, já que ambas partilham da mesma visão de utilizar o que já esta disponível. Se viva ou morta ou mesmo animada, a matéria prima pode ser alterada para se tornar algo mais.



Os magos atraídos pela especialização em transmutação normalmente são curiosos, de raciocínio aguçado e profundamente analíticos. Fascinados pelo exercício de montar e desmontar as coisas, os transmutadores são naturalmente inclinados â engenharia, e muitas vezes mostram-se mais interessados nos objetos do que nas criaturas que os fabricam e manipulam. Com suas mentes mais direcionadas a descobrir como as coisas funcionam do que a se indagar sobre porque são e como são, os transmutadores podem se tornar colecionadores obcecados, excelentes estudiosos e pensadores objetivos, mas não são especialmente propensos a descobertas filosóficas. Suas mentes estão mais sintonizadas com como as coisas funcionam ao invés de como a sociedade funciona. Para um transmutador, uma pessoa é, essencialmente, uma máquina complicada e difícil de entender.

Como resultado de seu enfoque na mudança e nas forças que a provocam, os transmutadores tendem a ver as questões morais em termos dessa variação. Os neutros e malignos acreditam que bem e mal são conceitos relativos, dependendo das condições existentes e raramente permanentes, e portanto fazem poucas distinções entre eles. Os transmutadores bons olham além da constante universal da própria mudança para seus efeitos sobre a vida, procurando assegurar que ela aconteça sempre para o melhor. Independente de seu ponto de vista moral, os transmutadores preferem as tendências caóticas, pois o caos é a essência da mudança. De acordo com um transmutador, a única constante no universo é a mudança, os conceitos de bem e mal são relativos, dependendo das condições existentes, e raramente permanentes. Forças do bem e do mal estão constantemente trabalhando para a neutralidade, mas sendo que as boas causas trazem menos interrupções do que as más, elas são preferíveis. Consequentemente, muitos transmutadores são de alinhamento bom.

Ansiosos por explorar o mundo ao seu redor, muitas vezes os transmutadores são membros animados de grupos de aventureiros, mas no papel de leais seguidores em vez de líderes relutantes, pois lhes falta determinação e eles raramente enxergam o valor de aderir inflexivelmente a um propósito.

Os transmutadores sentem-se mais confortáveis nas cidades grandes, onde têm acesso aos suprimentos, consultores e recursos necessários aos seus estudos. Em geral, os plebeus sentem menos desconfiança dos transmutadores do que da maioria dos outros magos; a inexistência de magias de destruição ou de controle de nível elevado no repertório desses conjuradores (exceto por uma *Metamorfose Tórrida* ocasional) faz com que a maioria os considere excentricamente inspirados, porém inofensivos. Transmutadores comumente ganham a vida como professores, consultores, inventores e fabricantes de medicamentos, poções e outros preparos.

Personalidade: Transmutadores são criadores de coração, nunca estando contentes em deixar as coisas como elas são. Como transmutador um mago pode apresentar alguns ou todos os seguintes traços de personalidade.

O mago é um solucionador de problemas que gosta de superar obstáculos.

O mago é um ator natural que assume o papel de qualquer criatura cujas formas que toma.

O mago tem uma curiosidade frenética acerca de criaturas que encontra, ansioso para ampliar seu conhecimento de novas formas e habilidades.

O mago revela muito menos do que aparenta.

Escolas Proibidas: Como transmutador, um mago prontamente abandona a ilusão como uma de suas escolas proibidas, uma vez que se concentra na criação de mudanças reais e não apenas aquilo que pode ser percebido. Conjuração também pode ser sacrificada sem muitos problemas, tornando-se as próprias criaturas em vez de convocá-las. Evocação, apesar de ser filosoficamente contrária a transmutação, é considerada uma habilidade, aumentando a eficácia dos transmutadores.

Habilidades: Mestres da mudança, transmutadores estão entre os magos mais variados e versáteis. Feitiços de transmutação, por sua própria natureza podem muda-lo e permitir que o conjurador resolva quase qualquer problema.

Essa utilidade e variedade da escola assegura que quase todas as campanhas mágicas se tornem ricas com a introdução de transmutadores. Dessa forma as campanhas que incluem um número acima da media de culturas mágicas ou uma longa história de magia e sofisticação se beneficiam com a introdução de tradições de magias de transmutação.

GRIMÓRIOS

Embora a maioria das pessoas pense neles como pesados e grossos tomos de pergaminho ou encadernados com capas decoradas e pesadas trancas, o grimório de um mago pode assumir praticamente qualquer forma. Um grimório pode ser composto por placas metálicas ligadas que sevem como páginas, gravado em finas lâminas de marfim ou disfarçado

Grimorios

Capa	Peso (Kg)	Dureza	Pontos de Vida	Custo (Po)
Couro	0,5	2	+0	5
Madeira fina	0,5	3	+1	20
Metal macio	2,5	5	+4	100
Metal duro	2,5	7	+5	200
Couro de dragão	1	4	+2	200
Estojo	+1	+1	+1	+20
Páginas (100)	-	-	-	-
Pergaminho	1	+0	1	10
Papel de linho	1	+0	2	20
Velo	1	+0	3	50
Osso ou marfim	2	+0	4	100
Lâmina metálica	10	+1	8	500

através de magia para se parecer com um escudo, um tabuleiro de jogos, um alaúde ou qualquer outro item mundano de tamanho equivalente.

Seja qual for a aparência, grimórios no geral se classificam em dois grupos – arcanábulos e grimoires. Os arcanábulos, ou livros de trabalho são os que o mago utiliza no dia-a-dia. Eles costumam possuir feitiços rabiscados fora de ordem, rodeados por anotações e notas de conhecimento mágico, e muitas vezes são manchados pelo uso em viagens e no campo.

Os grimoires são coleções formais e organizadas de feitiços. Eles costumam ficar trancados, vigiados e escondidos, seja num depósito seguro ou na residência do mago. A maioria ostenta tintas e ornamentações douradas, e podem até mesmo ter placas de platinoa ou marfim polido em seu interior, gravadas ou estampadas com inscrições arcanas. Geralmente são grandes e costumam ter proporções incomuns (por exemplo, muito altos em relação a sua largura) e muitos têm os cantos em metal (para decoração e proteção) e capas em relevo ou entalhadas.

Usando um Grimório

Todo mago possui um conjunto pessoal de anotações, fórmulas, escritas e cifras para registrar a execução de seus feitiços. Embora a linguagem e os conceitos básicos sejam os mesmos, nenhum mago consegue simplesmente abrir o grimório de outro e preparar feitiços. Sempre que tentar compreender o grimório de outro mago (incluindo tomos esquecidos encontrados em torres arruinadas ou livros de viagem retirados do tesouro dos inimigos), o leitor deve empregar *Ler Magias* ou obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 20+ nível do feitiço) para identificar um determinado feitiço (assim como seu propósito geral, caso ele não a conheça). Até que o mago consiga decifrar a magia de um grimório alheio, ele é inútil.

Os magos podem preparar feitiços de grimórios pertencentes a outros indivíduos ou copiá-los para o seu. Existem duas circunstâncias especiais, discutidas abaixo que merecem ser analisadas.

Mestres e Aprendizes: Os magos que aceitam aprendizes geralmente lhes ensinam as mesmas anotações e códigos que utilizam. Um mago tentando decifrar, preparar ou copiar um feitiço do grimório de seu mestre (ou aprendiz) recebe +2 de bônus circunstancial no teste de Identificar Magia.

Dominando um Grimório Alheio: Ao invés de ter o trabalho de copiar todos os feitiços interessantes de um grimório alheio para o seu, o mago pode fazer um esforço dedicado a dominar as cifras e anotações especiais do livro. Esse procedimento costuma ser chamado de sintonizar-se ao grimório (embora seja uma questão de tempo e estudo, e não um processo místico). Dominar um grimório existe um teste de Identificar Magia (CD 25 + o nível do feitiço mais poderoso do livro) e leva uma semana mais um dia para cada feitiço ali contido. Caso obtenha sucesso, o mago poderá usar o grimório como se fosse seu, sem necessidade de novos testes de Identificar Magia para preparar ou copiar os feitiços. Se fracassar, não poderá tentar dominar o mesmo grimório até adquirir pelo menos 1 extra em graduação de Identificar Magia.

Construindo um Grimório

Além de ornamentos e anotações falsas para despistar, todos os grimórios exigem uma página por nível (no mínimo uma página) para registrar um determinado feitiço. As páginas da maior parte do grimório são tratadas e protegidas contra fogo, fungos, água, parasitas, manchas e outros problemas. Tudo isso torna o grimório, mesmo em branco, um artigo relativamente caro.

O custo base de 15 po é suficiente para adquirir um bom volume encadernado em couro contendo 100 páginas de pergaminho, um estilo normalmente usado para outros livros de qualidade, como genealogias de família da nobreza ou cópias mestras de obras publicadas por um estudioso de materiais exóticos, o que proporcionalmente aumenta o peso e o custo do grimório, e geralmente são reservados a grimóries e não a arcanábulos.

Peso, dureza, pontos de vida e custo de um grimório comum é a soma de sua capa mais o material de suas páginas. Por exemplo, um livro com capa de aço (metal duro) e páginas em lâminas de cobre pesa 12,5 Kg, tem dureza 8, 13 pontos de vida e custo de 700 peças de ouro.

Todos os livros de qualidade podem ser encontrados com um estojo duplo à prova d'água em couro entalhado, suficientemente forte para protegê-los contra chuva forte ou soterramento de neve, mas não contra imersão prolongada. Os tratamentos físicos especiais (como banhos em tinturas de ervas secretas, soluções alquímicas formuladas para retardar os danos causados por fogo e fungos) estão incluídos nos custos acima.

Grimórios Alternativos

Embora a escrita arcana ainda seja o meio padrão com o qual a maioria dos magos registra os detalhes dos feitiços que prepara, os grimórios usuais não são a única forma disponível para registrar feitiços.

Estruturas: Mais impressionantes que o mais extravagante dos grimórios, as estruturas permanentes (círculos de dólmens, pirâmides, labirintos, torres e similares) podem ser usadas para registrar os procedimentos de feitiços arcanos. No nível mais simples, as paredes podem ser talhadas ou pintadas com anotações mágicas (servindo essencialmente como um grimório gigante de tijolos e pedra), enquanto em outros casos, é possível usar a própria forma e disposição da estrutura para registrar informações arcanas. Um anel de dólmens, cada um com um único símbolo entalhado, poderia fornecer a informação que um arcanista precisaria para determinar como conjurar o feitiço a partir de sua orientação física.

Além da vantagem de sua força e durabilidade, uma estrutura é capaz de registrar feitiços que poderão ser aprendidos ou preparados por qualquer número de conjuradores enquanto durar. Ao mesmo tempo, essa facilidade significa que qualquer pessoa que visite o lugar (seja amigo ou inimigo) será capaz de compreender e utilizar o feitiço ali inscrito.

Área do Corpo	Páginas Equivalentes
Mão	1 cada
Antebraço	3 cada
Braço	3 cada
Peito	6
Abdômen	6
Coxa	5 cada
Perna	5 cada
Pé	1 cada
Rosto	2
Costas, região da omoplata*	10
Costas, região lombar	4
Pernas, região posterior*	4 cada
Braço, região posterior*	2 cada

*Um mago não consegue ler os feitiços nesses lugares sem usar um espelho, um feitiço de vidência ou o auxilio de um familiar.

Preparar um feitiço a partir de uma estrutura funciona da mesma forma que utilizar o grimório de outro mago. O conjurador deve primeiramente decifrar os símbolos arcanos através de *Ler Magias* ou de um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível do feitiço), e em seguida obter sucesso em um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível do feitiço) para prepará-lo. Se desejar, o acanista também é capaz de escrever o feitiço da estrutura em seu grimório (como se a estivesse copiando de outro grimório).

-Feitiços nas Paredes

Entalhar ou pintar uma fórmula arcana nas paredes de uma estrutura é semelhante a copiar um feitiço para um grimório, porém em escala maior. São necessários 9 m de espaço para servir como unia página (de forma que um feitiço de 9 o nível exigiria 81 m, ou um quadrado de 9 m de lado), e devido ao grande tamanho, o arcanista precisará utilizar um volume maior de materiais especiais para registrar o feitiço (ao custo de 300 PO por nível de feitiço).

Entalhar ou pintar uma fórmula arcana nas paredes de uma estrutura é semelhante a copiar um feitiço para um grimório, porém em escala maior. São necessários 9 m de espaço para servir como unia página (de forma que um feitiço de 9 o nível exigiria 81 m, ou um quadrado de 9 m de lado), e devido ao grande tamanho, o arcanista precisará utilizar um volume maior de materiais especiais para registrar o feitiço (ao custo de 300 PO por nível de feitiço).

Escrever um feitiço em uma parede exige 24 horas e mais 12 horas adicionais para cada 9 m² de espaço necessário, e o conjurador deve obter sucesso em um teste de Ofícios (pintura) (CD 15). Entalhar ou esculpira um feitiço em uma parede de madeira ou de pedra exige 24 horas e mais 48 horas adicionais para cada 9 m de espaço necessário, e o conjurador deve obter sucesso num teste de Ofícios (carpintaria) ou de Ofícios (escultura) (CD 20).

Um mago é capaz de mapear os símbolos exatos que devem ser pintados, entalhados ou esculpidos sem a necessidade de executar esses trabalhos pessoalmente. Preparar a superfície com desenhos, de forma que trabalhadores que não sejam familiares com o feitiço consigam pintar ou esculpir seus símbolos exige um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível do feitiço) e leva 24 horas mais 1 hora adicional para cada 9 m² e após isso os outros trabalhadores podem realizar testes de Ofícios no lugar do mago e completar o processo descrito acima.

-Feitiços Estruturais

Projetar todo um edifício para preservar conhecimento arcano é um desafio, e a estrutura resultante precisará de uma área de pelo menos dois cubos de 3 m de aresta por nível a ser registrado — passagens com metragens precisas, trilhas em mosaico sobre pisos de paralelepipedo, obeliscos, paredes, arcos, ameias ou praticamente qualquer outro tipo de elemento cujo desenho e orientação possam indicar informações. Materiais especiais devem ser utilizados na preparação da estrutura, custando pelo menos 1.000 po para cada área cúbica de 3 m de aresta, além do custo da construção propriamente dita.

A estrutura deve ser projetada por um mago que conheça o feitiço a ser registrado. O mago deve obter sucesso em um teste de Conhecimento (arquitetura e engenharia) (CD 20 + nível do feitiço a ser registrado), e supervisionar pessoalmente a construção durante pelo menos 4 horas diárias. A construção fica parada temporariamente se o mago não puder supervisioná-la por qualquer motivo, e embora não haja limite de tempo necessário para completá-la, os trabalhadores contratados precisam ser pagos integralmente enquanto aguardam o retorno do personagem.

As estruturas projetadas para registrar feitiços arcanos geralmente são bem menos óbvios do que paredes pintadas com símbolos arcanos, e geralmente são necessárias instruções especiais para prepará-los. Sem elas, um mago sofre -5 de penalidade nos testes de Identificar Magia para decifrar, preparar ou copiar feitiços estruturais.

Objetos: Muitos magos escrevem feitiços em entalhes de pedras, ossos, varetas de madeira, marfim, dentes ou estatuetas. Em vez de preparar e carregar grimórios enquanto se aventuram, eles simplesmente levam uma coleção desses itens, que muitas vezes carregam numa simples algibeira.

Um objeto como esse consegue armazenar uma quantidade surpreendente de informações em um espaço relativamente pequeno. A escolha do material, dimensões, forma e os entalhes transmitem as informações em vários níveis, simultaneamente.

Registrar feitiços em objetos requer as mesmas despesas em materiais que um grimório. Um objeto é capaz de conter de 1 a 9 páginas equivalentes de informação, dependendo do tamanho.

Um único feitiço complexo pode ser registrado em um conjunto de objetos similares, de forma que um necromante possa registrar *Drenar Temporário* (4º nível) em 4 falanges, cada uma com a capacidade de 1 página (embora, nesse caso, se uma das falanges estiver faltando, as demais se tornam inúteis).

Registrar um feitiço em um objeto leva 24 horas mais 8 horas adicionais por nível de magia, e o conjurador deve obter sucesso em um teste de Ofícios apropriado (carpintaria, lapidação ou similar) (CD 10 + nível do feitiço).

Os objetos podem ser projetados para serem "lidos" apenas pelo tato, permitindo preparar os feitiços na escuridão ou em um estado de cegueira, mas para isso o mago precisa gastar mais 5 minutos por feitiço, além do tempo necessário para a preparação normal, e obter sucesso em um teste de Procurar (CD 15 + nível do feitiço). Novos testes são permitidos, no entanto é possível escolher 20 no teste, mas isso aumenta ainda mais o tempo dc preparação.

Tamanho do Objeto	Páginas Equivalentes
Bala de funda, falange*, virote de besta	1
Paralelepípedo, osso do braço*, varinha	4
Crânio*, clava, osso da perna*	6
Cajado	9

*uma criatura Média. Para cada categoria de tamanho superior, aumente o valor equivalente em 50%, de forma que o crânio de uma criatura Grande poderia ser usado para escrever nove paginas de magia. Para cada categoria de tamanho inferior a Médio, diminua a quantidade de páginas em 50%.

Tatuagens: Utilizando tatuagens, alguns magos transformam o

próprio corpo em grimórios, e magos tatuados de nível elevado podem ter o corpo todo coberto de símbolos arcanos. Algumas tatuagens podem ser dispostas de forma que o conjurador possa lê-las apenas olhando para baixo, enquanto outros necessitam da ajuda de espelhos ou mesmo de um familiar para estudá-los.

Tatuar-se é uma forma de criar um grimório virtualmente impossível de perder. Tem a desvantagem da quantidade limitada de espaço disponível num corpo humanóide normal, bem como a possibilidade de que seja necessário despir-se parcial ou totalmente para poder consultar todos os feitiços de seu repertório. As tatuagens também são uma evidência inegável da natureza arcana do personagem, impossibilitando permanecer no anonimato como tantos arcanistas desejam.

Para criaturas de forma humanoide, diferentes áreas do corpo podem registrar o equivalente a várias páginas de um grimório, de acordo com seu tamanho.

Como as tatuagens precisam economizar espaço para caberem numa área comparativamente reduzida, devem ser executadas com muito cuidado e os melhores reagentes e tintas, exigindo 200 po por página equivalente, 24 horas mais 8 horas adicionais por nível de feitiço e um teste de Ofícios (tatuagem) (CD 20 + nível do feitiço se o conjurador fizer as próprias tatuagens; CD 10 + nível do feitiço se o trabalho for realizado por outrem). Para que sejam executadas por outro tatuador, o mago precisa obter sucesso num teste de identificar Magia (CD 15 + nível do feitiço) para preparar um desenho ou diagrama cuidadoso da tatuagem a ser reproduzida. As tatuagens que não podem ser lidas sem auxílio (aquelas colocadas em partes do corpo que ele não enxerga normalmente) devem ser executadas por outra pessoa.



COMO SE TORNAR UM PERSONAGEM ARCANO ÉPICO

A passagem de herói normal para épico é marcante em qualquer campanha. Enquanto os guerreiros e clérigos épicos são conhecidos por suas armas ou sua devoção, os arcanistas épicos normalmente se tornam famosos pelos feitiços que criam e pelo poder arcano que dominaram através de muitos anos de estudos e trabalho. Dessa forma, os conjuradores podem escolher duas trilhas para o poder arcano épico – criação de feitiços e conhecimento épico.

A criação de feitiços por personagens arcanos pode ser uma questão de obter sucesso pesquisando um novo feitiço dc cada nível, ou tão difícil quanto pesquisar por um feitiço ou ritual especifico que concede o poder épico ao ser completado. De qualquer forma, pode ser necessário que um arcanista épico divulgue o(s) feitiços(s) como mentor ou tutor de outros magos, ou que os escreva num grimório universal mantido pela divindade da magia. Como alternativa, um deus ciumento pode ter que ser aplacado mediante a oferta de um feitiço que ninguém mais conheça, e o arcanista que a criou deve destruir tudo o que se sabe a esse respeito (incluindo suas próprias lembranças) ao terminar.

O conhecimento épico significa uma compreensão ou revelação única que deve ser obtida pelo pretenso merecedor do poder épico – a descoberta de um livro poderoso e terrível protegido por guardiões temíveis, ou decifrar uma charada cósmica oculta no movimento das estrelas através de observações demoradas e meticulosas. A simples obtenção da habilidade de completar essa tarefa pode exigir talentos, ou muitas graduações em perícias de Conhecimento específico.

QUETÕES SOBRE ILUSÕES

Pode-se usar um feitiço de ilusão para simular qualquer coisa que uma pessoa possa imaginar – embora exemplos mais complexos de fantasmagoria estão além dos limites dos feitiços de ilusão de nível baixo. Ainda assim, a escola da ilusão oferece ao jogador e ao Mestre a criatividade com um grau que nenhuma outra possa igualar.

Não é surpresa que feitiços de ilusão causem dificuldades em jogo, especialmente quando os jogadores começam a testar os limites dos feitiços. Felizmente, para Mestres assediados e jogadores confusos, as regras oferecem algumas diretrizes muito fortes para tratar com feitiços de ilusão. Como frequentemente é o caso, pode se mostrar difícil de lembrar e seguir essas orientações quando uma sessão de jogo realmente começa a esquentar. Aqui vamos examinar o que as regras tem a dizer sobre feitiços de ilusão e oferecer algumas dicas práticas para aplicá-las durante o jogo.

Testes de resistência e magias de ilusão

Testes de resistência da maioria dos feitiços são autoexplicativos, no entanto, alguns feitiços de ilusão têm uma espécie de teste de resistência que causa alguns problemas.

A maioria dos feitiços ideia (e algumas outras ilusões) em que a descrição do teste de resistência diz: "Será desacreditado (se houver iteração)". Isso pode ser irritantemente vago, especialmente quando alguém começa a ser detalhista. Qualquer um que tenha jogado por mais de algumas horas, sabe o que é um teste de vontade. Mas o que é o efeito de descrença e o que constitui iteração?

Descrença

Se o alvo faz um teste bem sucedido contra um efeito de ilusão, e a desacredita, ele começa a perceber a ilusão e ela tem nenhum efeito sobre o alvo em todos seus aspectos. No entanto, ilusões das subescolas ideia ou sensação, tornam-se fracos contornos translúcidos, mesmo depois do sucesso desacreditá-las. Estes remanescentes não tem efeito sobre o alvo, mas servem para lembrar que a ilusão está lá. Isso também lembra de coisas com que outros indivíduos menos perceptivos possam ter que lidar. As regras usam uma seção ilusória do chão (provavelmente uma ideia) como exemplo. Se o alvo desacredita a ilusão, ele vê o chão (o que a luz permitir), pois isso será como um buraco nele. O alvo também poderá ver os contornos da ilusão, no entanto, pode ser útil quando um aliado desavisado entre em cena. Na verdade, o alvo pode transmitir o seu conhecimento para o seu aliado e conceder bônus no teste de resistência. As regras não dizem o que acontece se o alvo desacreditar com sucesso numa ideia ou sensação que não tem elemento visual. No entanto, seguramente o alvo permanece ciente da ideia ou sensação sem ser afetado ou prejudicado de alguma forma.

Interagindo com Ilusões

O alvo não recebe um teste de resistência contra um efeito de ilusão com um teste de resistência por descrença até estudar cuidadosamente a ilusão ou interagir com ela de alguma forma. No exemplo de um piso ilusório, recebe-se um teste de resistência, parando para examinar ou chão (estudo) ou sondando o chão (interação).

Para fins de jogo, podemos definir "estudar" uma ilusão como tomar uma ação (que o Mestre pode optar por fazer uma ação de movimento

uma vez que isto é uma extrapolação das regras e não uma regra real) para observar um efeito de ilusão e notar seus detalhes. Alguns Mestre podem exigir um teste para procurar tentando desacreditar uma ilusão. Apenas uma parada e uma ação para fazer o teste é o suficiente para permitir um teste de resistência.

Também para fins de jogos, podemos definir "interagir" com uma ilusão como fazer algo que poderia afetar a ilusão ou permitir a ilusão de ter um efeito sobre o alvo. O alvo tem uma reivindicação justa como interação com uma ilusão quando a atacar, tocar, falar, tocar-lhe com um pedaço de pau, alvejá-la com um feitiço, ou fazer outra coisa que se possa fazer com uma criatura ou objeto real.

A chave para desacreditar uma ilusão é investir algum tempo e esforço na ilusão. Se o alvo decidir ignorar a ilusão, ele não tem teste algum de resistência para desacreditá-la. Vamos considerar um guarda ilusório como exemplo. O guarda é uma ideia criada com um feitiço de imagem, e o conjurador deixou o guarda ilusório para rondar uma câmara. Um personagem que entrar ou olhar para a câmara pode reagir com o guarda ilusório de várias formas, algumas das quais irão permitir um teste de resistência para desacreditar e algumas que não. Aqui estão algumas possibilidades:

-O personagem tenta esgueirar-se do guarda

Embora se esconder e mover-se em silencio seja resolvido com testes de perícias opostas, o personagem na verdade está fazendo nada que possa alertar a ilusão e não está realmente interagindo com ela. Seria melhor fazer os testes apropriados para o personagem se esgueirando e fingir fazer os testes opostos (o guarda ilusório não pode ver ou ouvir o personagem). O personagem não recebe um teste de resistência contra a ilusão.

-O personagem ataca o guarda.

Atacar uma ilusão definitivamente é uma interação. O personagem realiza um ataque utilizando o mesmo padrão de ação para acertar ou errar, e o personagem imediatamente faz um teste de vontade para desacreditar a ilusão depois de fazer o ataque. Se o ataque acertar, o personagem provavelmente deve desacreditar automaticamente quando o personagem vê e sente a arma passando pela ideia sem efeito (como a arma passando através do ar vazio). Se a ilusão em questão fosse uma sombra em vez de uma ideia, um ataque bem sucedido não resultaria em descrença automática (existe algo de sólido para ser acertado lá).

-O personagem para por um momento para observar os movimentos do guarda.

O Mestre pode optar por tornar isso pelo menos uma ação de movimento para o personagem – como observado anteriormente, esta é uma extrapolação das regras e não uma regra real. Nenhum teste é necessário, e o personagem faz um teste de resistência para desacreditar a ilusão como parte da ação usada para observar o guarda.

-O personagem tenta identificar o uniforme ou insígnia do guarda (ou simplesmente olha para o mesmo).

Este tipo de análise engloba uma ação padrão. O personagem faz um teste de procurar para olhar o equipamento do guarda (ou possivelmente um teste de conhecimento apropriado). Um teste bem sucedido revela algo sobre o equipamento do guarda. Por exemplo, se o feitiço de ilusão incluir insígnias ou um modelo em particular de uniforme que está incluído na ideia, o teste vai revelar isso. Em qualquer caso, o personagem faz um teste de resistência para desacreditar a ilusão como parte da ação usada para estudar o guarda, mesmo que o teste não revele quaisquer detalhes.

-O personagem provoca o guarda ou lhe faz uma pergunta

Isso pode se qualificar como uma interação, ou talvez não. Falar geralmente é uma ação livre, mas uma comunicação significativa entre duas criaturas ocupa algum tempo. Se o personagem e o guarda estiverem sozinhos e não houver uma jogada de iniciativa, o personagem precisa ficar por perto para observar a reação do guarda quanto a provocação ou aguardar a resposta do guarda para realmente interagir com a ilusão (isso é o equivalente a um movimento ou ação padrão). O personagem faz um teste de resistência para desacreditar a ilusão como parte da ação usada para se comunicar com o guarda.

Se uma interação ocorre durante um encontro, o personagem poderia falar como uma ação livre, mas ele provavelmente teria que esperar até a próxima rodada para tentar um teste de resistência para desacreditar. (A criatura real precisaria do mesmo intervalo de tempo para poder responder, provavelmente utilizando uma ação livre).

Descrença Automática

Se o alvo se depara com uma prova de que uma ilusão não é real, ele desacredita a ilusão sem precisar fazer um teste de resistência. As regras dão alguns exemplos de "prova" de que uma ilusão não é real. Se o alvo pisar em um chão ilusório e atravessar totalmente, ele sabe que aquilo não é real. Da mesma forma, se ele procurar um piso ilusório com a sua mão (ou um implemento que está sendo usado como uma sonda) indo até o chão, ele sabe que o chão não é real.

É interessante notar que em ambos os exemplos a ilusão não funciona como um objeto real faria. Um piso real é sólido. Ele suportaria o peso (a menos que quebrasse), e o alvo não poderia empurrar objetos ou partes de seu corpo através dele. Um personagem pode criar uma ilusão que reage de forma adequada perturbada (como um feitiço de *Imagem Programada*, por exemplo). Nesses casos, um personagem interagindo com a ilusão ainda deve fazer um teste de resistência para desacreditar a ilusão. Por exemplo, se um conjurador usar no piso uma *Imagem Programada* quando alguém toca ou anda nele, sendo consistente pelo menos como um piso real funcione, um teste de resistência é necessário para desacredita-lo, mesmo quando alguém cai pro ele. As regras não dizem, mas se o conjurador criar uma ilusão que permita um teste de descrença, ele pode desacreditá-la automaticamente (o conjurador sabe que não é real, pois ele a criou).

Interações Automáticas

Como já observado, o alvo deve tomar algumas medidas que possam afetar uma ilusão antes de poder tentar fazer um teste de resistência para desacreditá-la. No entanto, alguns feitiços de ilusão permitem teste de resistência para desacredita-a, mesmo quando o alvo não usar uma ação para interagir com ela. O feitiço *Ventriloquismo* por exemplo, permite um teste de resistência para desacreditar sempre que o alvo ouvir o som ilusório que o feitiço produz. Sempre vale a pena ler a descrição do feitiço de ilusão para essas exceções a geras geral.

Tratando do inacreditável: As regras que regem a ilusão supõem que o mago pelo menos tenta criar algo crível. Quando um feitiço de ilusão permite um teste de resistência para descrença e o conjurador cria algo inacreditavelmente estranho, é melhor permitir um teste imediato. O Mestre é o melhor juiz do que é inacreditável em sua campanha. Em um mundo onde os cães cospem fogo (cães do inferno), dragões imensos voam pelo ar, e os conjuradores podem disparar raios de luz de seus dedos, o que é inacreditável cobre uma pequena fatia de fato. Ainda assim, se o feitiço de ilusão for apenas bobo (vegetais carnívoros cantarolando, coelhos sanguessugas, hipopótamos dançando), o melhor é apenas fazer um teste de resistência.

Apontando Ilusões

Um personagem que desacredita com sucesso de uma ilusão e comunica essa informação para outros, concede a eles um bônus de +4

em testes de resistência para desacreditar a ilusão. As regras não dizem especificamente isso, mas um personagem alegando que clama pelo bônus ainda deve usar uma ação para estudar ou interagir com a ilusão antes de tentar um teste de resistência.

Usando Ideias (Ilusão) Corretamente

Como já observado, conjuradores muitas vezes cometem o erro de tentar usar feitiços ideia (como *Imagem Silenciosa*, *Imagem Menor*, e *Imagem Maior*) para fazer algo parecer outra coisa. Feitiços ideia não fazem isso – é necessário um feitiço sensação para essa tarefa. O conjurador por criar uma ideia para se encaixar em seu entorno e esconder algo. Considere as situações:

-O grupo deseja se esconder em uma sala de uma masmorra um pouco além de um arco.

Um conjurador não pode usar uma ideia para fazer o arco se parecer com uma grande parede completa. No entanto, ele pode usar ideia para fazer o arco parecer ter sido emparedado, e as bordas da área de tijolos estarão de acordo com o arco. Ele também pode usar uma ideia para criar uma porta ilusória que preenche a soleira. O conjurador poderia até mesmo incluir dobradiças para a porta (no alto da estrutura do arco) e uma grande fechadura.



-O conjurador gostaria de atrair alguns bandidos em uma emboscada, criando um falso oásis no deserto.

O conjurador não pode usar uma ideia para fazer a areia vazia se parecer como um oásis. Ele ainda pode criar um oásis ilusório com um ou mais efeitos ideia. Ele pode criar um corpo de água ilusória para encher uma depressão na areia, e pode polvilhar a área com palmeiras e vegetação rasteira ilusórias.

Se a área for muito plana, ele não será capaz de criar um corpo de água fictício crível, mas ele pode criar uma fonte, onde bolhas de água saem para a superfície e são absorvidas pela areia.

-O grupo foi pego em céu aberto e quer se esconder de um inimigo aéreo.

A ideia não pode fazer o grupo parecer que eles não estão lá. Ela pode, no entanto, criar um lugar para que se escondam. O conjurador pode usar um feitiço de ideia para fazer uma casa ilusória, um bosque de árvores (com ramos frondosos para cobertura), ou mesmo uma colina ou grande pedra. O grupo vai poder ficar escondido por quanto tempo os personagens ficarem debaixo da ilusão.

Algumas Notas Adicionais Sobre Ideias

Os exemplos anteriores também servem para ilustrar os seguintes conceitos:

Personagens que se escondem atrás ou sobre ilusões precisam fazer testes de resistência para desacreditá-los com sucesso (supondo que querem fazê-lo). No entanto o conjurador sabe que as ilusões não são reais. Se o conjurador apontar as ilusões, e os personagens receberem o bônus de +4, o Mestre pode querer renunciar a testes de resistência e assumir a descrença para economizar tempo.

De qualquer forma, um teste de resistência bem sucedido contra um feitiço ideia reverá a ideia como sendo irreal, mas ainda sim visível (se ela for uma ideia visível) com um contorno que se pode ver através dela. Isso é útil para personagens que usam uma ideia para a dissimulação, pois eles podem ver através da ideia e também saber exatamente onde a ideia esta, de modo que possa permanecer escondido.

Em muitos casos, criaturas que não sabem que uma ilusão mágica está sob efeito, provavelmente não vão poder fazer os testes de resistência para desacreditar as ideias nestes exemplos. A criatura nas proximidades de uma dessas invenções provavelmente passaria sem tomar qualquer ação para mudar ou interagir com a invenção e ganhar um teste de resistência. Isto no entanto, aplica-se apenas as criaturas passando casualmente pela área. Uma criatura que deliberadamente procura pelo grupo que as invenções nesses exemplos escondem, provavelmente vai ficar tempo o suficiente para ganhar um teste de resistência através de estudo ou interação (ou pode simplesmente tropeçar através da ideia). Da mesma forma, uma criatura que é mito familiarizada com o local onde as ideias foram colocadas provavelmente vai notar o súbito aparecimento de um novo recurso e terá um teste de resistência imediato (pois geralmente portas, oásis e montes não conseguem surgir em questão de minutos ou horas.)

Ilusões e Criaturas Irracionais

Desvendar uma ilusão é em parte uma questão de inteligência, mas principalmente uma questão de análise e percepção. Qualquer criatura pode tentar desacreditar uma ilusão, pois toda criatura tem um valor de Sabedoria. No entanto, uma criatura sem mente é muito menos provável que veja algo como claramente inacreditável (e assim receber um teste de resistência para desacreditar com algum estudo ou interação) do que uma criatura com um valor de Inteligência teria. A criatura irracional não tem um catálogo interno de memórias e expectativas que podem gerar o nível de credulidade necessário para evocar o instante de descrença.

Ilusões e Objetos

Objetos não têm sentidos e nem pontuações de Sabedoria. Eles não podem desacreditar uma ilusão, mas também não podem percebê-la.

As sombras são um caso especial. A sombra é em parte real e pode afetar um objeto como algo real poderia. Feitiços de sombra que tem efeito reduzido e quando desacreditados, geralmente têm efeitos reduzidos contra objetos, pois os objetos não podem acreditar nelas. Confira a descrição do feitiço de sombras em questão para ter certeza. Por exemplo, assume-se que automaticamente objetos fazem seus testes de resistência contra as conjurações de sombras apresentadas no Livro do Jogador. Em outros casos, siga as regras para as regras para os testes de resistência contra feitiços (na maioria dos casos, um objeto autônomo e não mágico não recebe um teste de resistência contra um feitiço).

Mais Diversão Com Sombras

Na maioria dos casos, o que se aplica a um feitiço ideia também se aplica a um feitiço de sombra, com uma exceção importante: A sombra é parcialmente real. A sombra pode ter efeitos reais, mesmo quando um sujeito não acredita na sombra.

Uma sombra parcialmente real pode representar alguns problemas em jogo. Aqui estão algumas dicas e lembretes de como lidar com as sombras.

-Uma sombra é apenas parcialmente verdadeira independente do alvo acreditar que ela é real ou não. O grau de realidade de uma sombra é expresso como uma porcentagem dada na descrição do feitiço. Por exemplo, uma criatura conjurada com *Conjuração de Sombras* é apenas 20% real.

Certos aspectos de uma sombra sempre dependem de seu grau de realidade. Estes aspectos incluem pontos de vida.

Outros aspectos de uma sombra permanecem fixos, não importa o seu grau de realidade. Estes incluem dimensões brutas (altura, largura, espessura), detalhes superficiais (cor, forma, características anatômicas), bônus de ataque, testes de resistência, pontuação em perícia e valores de habilidade. Por exemplo, uma sombra de um Ogro mago, que é 20% real tem 5 dados de vida, mas apenas 7 pontos de vida (20% de 37, arredondando para o número inteiro mais próximo). Sua iniciativa e taxa de movimentação permanecem inalterados, embora alguns de seus resultados de combate sejam reduzidos contra inimigos que tenham sucesso em desacreditá-las.

Quando uma criatura acredita que a sombra é real, a sombra interage com aquela criatura exatamente como a criatura ou objeto real que ela representa, exceto pelo observado anteriormente.

A criatura de sombras ataca em combate com dano completo se a outra criatura a credita que ela é real. Ela também tem seu bônus de classe de armadura completa, se a criatura atacante acreditar que ela é real. Não obstante, a sombra tem apenas parte dos pontos de vida de sua contraparte real.

Quando uma criatura descrê com sucesso uma sombra, a sombra tem um efeito parcialmente real quando interagindo com aquela criatura.

Ao tratar com um efeito parcialmente real a partir de uma sombra, o primeiro esforço é para tentar reduzir o efeito de acordo com o grau de realidade da sombra. Se esse aspecto pode ser expresso em números, basta reduzi-lo de acordo. Porém, certifique-se que a redução foi aplicada apenas um vez para qualquer número em particular. Por exemplo, a sombra do Ogro mago do exemplo anterior ataca com sua espada de 3d6+7 pontos de dano. Contra um inimigo que o desacredita com sucesso, a sombra do mago ogro utiliza seu bônus de ataque normal de sete, mas aplica-se apenas 20% do dano resultante. Por exemplo, a sombra do Ogro mago ataca e faz uma rolagem de 3d6+7 pontos de dano, fazendo um total de 19 pontos. Fazendo apenas 3 pontos de dano (20% de 19, arredondando para baixo). Quando o inimigo ataca a sombra desacreditada do Ogro mago, a sua Classe de Armadura é calculada da seguinte forma: 10 (inalterado), -1 de tamanho (inalterado), +1 de bônus adicional (+5 natural, 4 com cota de malha, isto é um total de 9 sem ajuste, 20% que daria 1,8 arredondando para baixo). O adversário que desacreditou tem que lidar com CA 11, toque 9, surpresa 11. Se a sombra do Ogro mago tiver um bônus de destreza, ele também seria adicionado no montante de bônus de CA que seria reduzido.

A sombra do Ogro mago ainda ocupa 3 metros de espaço em campo de batalha, e tem um alcance de 3 metros. Ele conduz o combate como uma criatura grande.

Pode haver questionamento do porque o modificador de tamanho não ter sido alterado com a Classe de Armadura do Ogro mago. A sombra do Ogro mago ainda é alta e larga o suficiente para representar um alvo grande, por isso o tamanho ainda tem seu pleno efeito (como seria se a sombra combatente fosse pequena o suficiente para ganhar bônus na Classe de Armadura).

Sendo apenas parte real, a sombra não pode tornar uma criatura um adversário mais capacitado. Não reduza penalidades de Destreza ao calcular a Classe de Armadura de uma sombra.

A sombra do Ogro mago tem seu conjunto completo de habilidades similares a magia. Sua capacidade de causar dano, cone de frio, funciona normalmente contra um descrente, exceto que o dano causado é de apenas 20% do normal. Suas outras habilidades (escuridão, invisibilidade, enfeitiçar pessoa, voo e regeneração) não são tão fáceis de manusear. É recomendado que qualquer habilidade que afeta apenas a sombra funcione na criatura normalmente (neste caso, a invisibilidade, voo e regeneração). Poderes que podem afetar outras criaturas ou os arredores (*Escuridão* e *Enfeitiçar Pessoa*) têm apenas 20% de chance de funcionar quando a sombra do Ogro mago os utiliza. Jogue os dados percentuais, e um resultado de 81 ou mais significa que o poder em questão tem seu pleno efeito. Caso contrário, não tem efeito algum.

Esse método pode ser usado para tratar de qualquer capacidade de uma criatura que sombras tiverem. Primeiro basta ver o valor numérico de dano ou bônus de CA que pode ser reduzido. Se não houver, fazer uma rolagem para determinar se a habilidade entra em vigor.

PROCEDENDO COM A INVISIBILIDADE EM COMBATE

-Quando não se pode ver uma criatura (por qualquer motivo), ela ainda pode ser atacada, mas primeiro o ofensor deve determinar ou adivinhar sua localização no campo de batalha.

Várias qualidades especiais como Sentido as Cegas, Sentido Sísmico e Faro permitem localizar criaturas invisíveis (embora ele deva estar relativamente próximo da criatura para localizá-la pelo cheiro).

Pode-se usar um teste Observar ou Ouvir para localizar uma criatura que não pode ver, apesar de ser muito difícil fazê-lo.

-Se a criatura invisível for localizada (ou apenas o lugar onde está esta apenas sendo adivinhado), é possível direcionar um ataque corpo-a-corpo ou a distância naquele local.

O fato de uma criatura não poder ser vista, incide uma chance de erro de 50% nos ataques voltados a ela. As regras dizem que o Mestre pode dispensar ou reduzir a chance de falha quando o alvo é particularmente grande e lento. Como regra geral, a chance de erro pode ser reduzida em 5% de cada categoria de tamanho que o alvo estiver além de Grande. Se o alvo é do tamanho Enorme ou maior, também reduzem a chance de falha de 5% para cada 1,5 metros que a velocidade atual da criatura for inferior a 9 metros. Além disso, a chance de falha é reduzida em 20% se o ataque tem como objetivo mais ou menos o centro da criatura, ou se a criatura está usando as regras de Comprimir se for para um lugar mais estreito do que o seu espaço. Finalmente, a chance é reduzida em mais 10% se a criatura é particularmente robusta ou massiva para sua categoria de tamanho. Todas as reduções se acumulam, mas a possibilidade de falha não pode ser inferior a 0. Por exemplo, um pudim negro é uma criatura enorme com uma velocidade de 6 metros. Como é uma gosma, é uma grande bolha, e igualmente robusta e massiva para sua categoria de tamanho. Atacar um pudim negro invisível implica em uma chance de erro de apenas 20% (base de 50%, -10% pelo tamanho enorme, -10% de velocidade, e -10% por ser massivo). O exemplo do pudim negro ocupa um espaço de 4,5 m (três quadrados por três quadrados). Se o ataque for destinado no centro do pudim negro, a chance de erro é de 0%.

-Criaturas invisíveis são imunes a certos tipos de ataques especiais e feitiços.

Qualquer ataque que dependa de um acerto contra o adversário em um determinado lugar ou de determinada maneira não funcionará contra um inimigo invisível. Ataques furtivos e danos de bônus da

característica de classe inimigo favorito se enquadram nessa categoria. O Mestre pode decidir incluir outros também.

Se um feitiço tem um alvo ou alvos certos, é necessário ver ou tocar o alvo para mirar o feitiço. Mesmo que se saiba onde está o alvo sem ele ser visto, um feitiço ainda não pode ser apontado para ele se não pode ser visto ou tocado.

Procurando Rastros

Criaturas invisíveis deixam pistas, e pode-se encontra-las normalmente usando as regras de rastreamento. Pegadas na areia, lama ou outras superfícies macias podem dar pistas para a localização de uma criatura invisível.

Se os rastros são muito limpos e a superfície que os sustenta é bastante macia e imaculada por detritos ou outros rastros, é possível localizar uma criatura que não se pode ver olhando para seus rastros visíveis, no entanto rastros não são visíveis a menos que seja possível ver a superfície que os detém. Por exemplo, não é fácil olhar para os rastros de uma criatura invisível se a batalha está ocorrendo durante uma tempestade de neve onde não se está inteiramente certo onde termina a terra e começa o céu. No entanto, se a batalha está ocorrendo em uma manhã clara quando todo o campo de batalha está coberto de neve fresca, o rastro de uma criatura invisível provavelmente vai denunciar sua localização pelo menos durante as primeiras rodadas de uma luta (antes de tornar-se completamente pisoteado).

Superfícies ou condições que não deixam pistas claras ainda podem oferecer um bônus (o Mestre pode decidir o quão grande), em testes de observar para anotar ou localizar criaturas invisíveis. Certas áreas cobertas ainda podem oferecer bônus como grama alta, mato, poeira ou água corrente (assumindo que a criatura não esteja totalmente submersa).



Debaixo D'água

Algo invisível debaixo d'água se desloca e cria um espaço visível que revela sua localização. O Mestre pode aplicar esse efeito em outras circunstâncias, tais como em áreas de fumaça densa, áreas cobertas com muito material suspenso (como cipós, tecidos, novelos de corda), precipitação forte ou coisas do gênero.

Marcando uma Criatura Invisível

Assim como algo visível pode ficar invisível quando uma criatura invisível o pega (pelo menos até o momento que a criatura invisível manter o objeto em seu vestuário), é possível fazer algo invisível, visível (ou pelo menos revelar sua localização) cobrindo com algo visível. Um dos melhores dispositivos para fazer isso é um saco repleto de cera e um quilo de farinha. Pode-se usar facilmente tinta.

Use um saco de farinha, como uma arma de espirro. Um ataque certeiro deixa uma criatura invisível untada com farinha, o que revela a localização da criatura. Uma criatura invisível pega no espirro da farinha pode tentar um teste de reflexos (CD 20) para evitar ser coberta por farinha. Uma criatura pode mudar sua roupa exterior (com pelo menos uma ação de rodada completa) e se livrar da farinha. Caso contrário, ele deve se banhar ou aguardar a farinha sair por conta própria (o que leva uma ou duas horas em condições secas).

METAMORFOSE E EQUIPAMENTO

Quando metamorfose mágica muda a forma do alvo, qualquer equipamento carregado ou usado é ou mantido pela nova forma (e continua sendo usual) se a forma assumida for capaz de vestir ou segurar o item. Se a forma assumida não pode empunhar ou vestir o equipamento do alvo, ele se funde a nova forma e se torna funcional. Por exemplo, se o alvo mudar de um humano para um orc (duas criaturas com o mesmo tamanho e formas gerais), ele pode continuar usando sua armadura, armas e outros equipamentos enquanto estiver na forma de orc. Entretanto, se ele muda da forma de um humano para um pônei, seu equipamento se mescla a sua nova forma. As regras sustentam que qualquer equipamento que se funde a forma assumida simplesmente desaparece na nova forma. No entanto, é interessante supor que a forma assumida carregue alguma dica de que o equipamento se fundiu. Por exemplo, se um humanoide assume uma forma animal enquanto usava óculos, a forma animal poderia ter manchas ou anéis ao redor dos olhos, se assim desejar.

Se o alvo adquire uma peça de arte enquanto assume uma forma, ele pode manter ou usar o equipamento enquanto retorna a sua forma normal, se a forma puder conter ou usar o equipamento. Se não, o equipamento cai aos pés do alvo. Por exemplo, se um humano assume a forma de um cavalo e permite que alguém lhe coloque uma sela e rédeas, esses itens caem quando o personagem retorne a forma humana.

Itens que podem estar tocando o alvo de um feitiço de metamorfose (ou vice-versa), mas que não estão exatamente equipados, normalmente não mudam de forma junto com o alvo. Por exemplo, um personagem acorrentado a uma parede em um conjunto de algemas provavelmente deve apenas escapar das algemas (ou as estoura) quando metamorfoseado.

MAGIA E PSIONISMO

A maioria dos Mestres e jogadores entendem que psionismo são poderes derivados da mente, e isso é correto. Um praticante de psionismo depende de uma mente treinada para criar efeitos que são maravilhosos e inexplicáveis como qualquer feitiço. Será que psionismo significa alguma forma de magia? Na verdade não, embora um observador destreinado tenha dificuldade em distinguir efeitos psiônicos de efeitos mágicos.

Então, como o psionismo é diferente da magia? No geral eles não são muito diferentes – especialmente se o Mestre estiver usando a regra de

transparência psionismo-magia, que é a regra padrão para a incorporação de poderes psiônicos em uma campanha. Afinal de contas, poderes psiônicos são abastecidos pela mente e a magia em grande escala também funciona com a mente. A principal diferença entre um mago e um psion é a fonte de poder do personagem. Feitiços contam com uma fonte universal de poder que existe em todo o universo. A fonte de energia do mago vem de fora do mago.

Por outro lado, o treino psiônico permite a um psionista se tornar a sua própria fonte de energia em vez de canalizar energia externa através de si. As regras de jogo refletem as diferentes sutilezas entre psionistas e a magia de várias maneiras. A principal delas é o conjunto de Pontos de Poder Psiônico. Outros aspectos do psionismo são menos óbvios, por exemplo, poderes psiônicos não empregam palavras, gestos ou componentes materiais, e um efeito psíônico não pode ser gravado em um pergaminho.

Semelhanças Entre Feitiços e Habilidades Psiônicas

-Poder psionico está sujeito aos efeitos da antimagia

Um *Campo Antimagia* ou o Raio Antimagia de um Beholder suprime um poder psiônico de forma que ele não tenha efeito algum. Esta supressão não dissipa os efeitos do poder, no entanto se a duração do poder superar o efeito antimagia, os efeitos do poder voltam a funcionar quando o efeito se dissipar. No entanto, o tempo gasto dentro do efeito antimagia ainda conta para a duração do poder.

-Um poder psiônico pode ser dissipado

Todas as limitações habituais de se dissipar efeitos se aplicam a *Dissipar* usado contra poderes psiônicos. Por exemplo, um poder psiônico com duração instantânea não pode ser dissipado, e o usuário deve fazer um teste do nível de conjurador para ter sucesso com qualquer poder psiônico com uma duração mais longa.

Alguns poderes psiônicos não estão sujeitos a *Dissipar*, nesse caso, a descrição do poder vai dizer isso.

-Um poder psiônico está sujeito à resistência a magia

A criatura usando o poder psiônico deve fazer o teste manifestação para superar a resistência a magia do alvo. Um poder psiônico também está sujeito a resistência a poder, que é o equivalente psiônico da resistência à magia.

Alguns poderes psiônicos não estão sujeitos à resistência a poder, e isso é notado na descrição do poder. Um poder que não for sujeito a resistência a poder também não será a resistência a magia.

-Poderes psiônicos são renovados diariamente

Para se recarregar mentalmente, um psionista deve ter pelo menos algumas horas de sono. O psionista não precisa dormir todo esse tempo, mas deve abster-se de fazer qualquer coisa física ou mentalmente extenuante.

A interrupção no descanso do psionista é inconveniente, mas não um desastre. A interrupção estende o total necessário para recarga por 1 hora, funcionando de maneira idêntica ao mago nesse sentido.

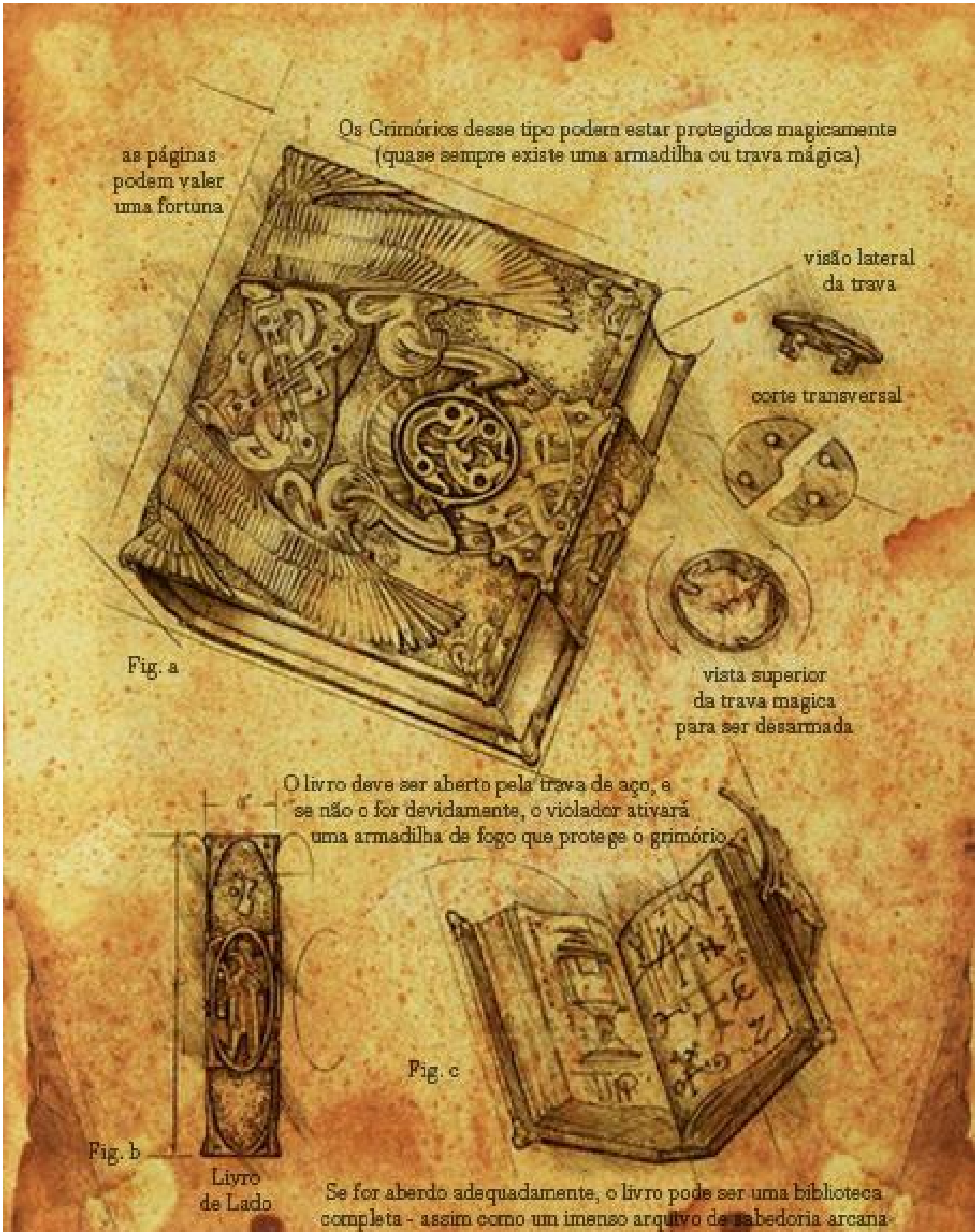
Concluído o período de descanso obrigatório, o psionista deve se concentrar por uma rodada completa para receber seu novo montante de pontos de poder. Qualquer poder usado pelo psionista durante as 8 horas anteriores a esse momento de concentração contam para o total que será recebido no novo dia.

-Um poder psiônico não pode ser usado como uma contramágica, nem é sujeito a contramágica.

A contramágica envolve o reconhecimento de um feitiço, uma vez que está sendo conjurado, e em seguida, alterar rapidamente o mesmo feitiço, de modo que crie um efeito oposto que cancele o feitiço original Um poder psiônico explora a energia mental do manifestador em um processo diferente de qualquer feitiço. (Muitos poderes têm resultados semelhantes aos de certos feitiços, mas atingem esses resultados através de meios diferentes).

Como observado anteriormente, a maioria dos poderes psiônicos estão sujeitos a *Dissipar* (a menos que suas descrições digam o contrário). Quando um poder psiônico pode ser dissipado (como a maioria o são), pode-se efetivamente combatê-los com um feitiço *Dissipar Magia* (ou *Dissipar Poder Psionico*). Sendo que os poderes psiônicos não estiverem normalmente sujeitos a contramagia, dissipar magia não é realmente uma contramagia, o que esta realmente sendo feito é conjurar rapidamente dissipar no momento correto para negar o feitiço do inimigo, e não criar um efeito mágico oposto que cancele o feitiço de seu inimigo.




Os Grimórios desse tipo podem estar protegidos magicamente
(quase sempre existe uma armadilha ou trava mágica)
as páginas
podem valer
uma fortuna
visão lateral
da trava
corte transversal
Fig. a
vista superior
da trava magica
para ser desarmada
O livro deve ser aberto pela trava de aço, e
se não o for devidamente, o violador ativará
uma armadilha de fogo que protege o grimório.
Fig. c
Fig. b
Livro
de Lado
Se for aberdo adequadamente, o livro pode ser uma biblioteca
completa - assim como um imenso arquivo de sabedoria arcana